

KORE

Benutzerhandbuch

Der Inhalt dieses Dokuments kann sich unangekündigt ändern und stellt keine Verpflichtung seitens der NATIVE INSTRUMENTS Software Synthesis GmbH dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der NATIVE INSTRUMENTS Software Synthesis GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder anderweitig reproduziert werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

Wenn Sie diesen Text lesen, bedeutet das wahrscheinlich, dass Sie diese Software gekauft haben. Es sind Menschen wie Sie, die es uns ermöglichen, weiterhin großartige neue Produkte zu entwickeln und zu pflegen. Dafür vielen Dank!

Der Autor dieses Handbuchs: Thomas Loop

Übersetzung: Thomas Loop



© NATIVE INSTRUMENTS Software Synthesis GmbH, 2006. All rights reserved.

Deutschland

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Deutschland
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

NATIVE INSTRUMENTS USA, Inc.
5631 A Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
info@native-instruments.com
www.native-instruments.com

Inhalt

IV – KORE

Willkommen bei KORE

Now You Can

KORE revolutioniert Ihre Arbeitsweise im Studio und auf der Bühne. Durch die untrennbare Fusion von leistungsfähiger Hardware und innovativer Software entsteht eine vielseitige und mächtige Einheit, bei der jede der Einzelkomponenten auf den Vorteilen der anderen aufbaut. KORE ist eine universelle Sound-Plattform, die für Produzenten und Live-Musiker gleichermaßen geeignet ist. Zum ersten Mal ist es möglich, all Ihre Software-Instrumente und Effekte einheitlich zu bedienen.

KORE bietet komplette Kontrolle über den Klang und schnellen, direkten Zugang mit analogem Bediengefühl. Die digitale Revolution in der Musikproduktion und die unüberschaubare Zahl verfügbarer, virtueller Instrumente und Effekte verlangt nach einem neuen Werkzeug, das den Fokus zurück auf den Klang und damit weg von technischen Umständen bringt.

In Klängen denken

Mit dem KoreSound-Format liegt der Fokus auf dem eigentlichen Klang und nicht mehr auf dem Plugin. KoreSounds werden mit spezifischen Attributen in musikalische und klangliche Kategorien eingeteilt und können über den mächtigen KORE Browser verwaltet werden. Der Browser macht das Finden, Aufrufen und Speichern von Klängen zu einem einfachen Vorgang. KoreSounds können sowohl aus Einzelklängen als auch aus komplexen Kombinationen mehrerer Klänge und Effekte bestehen. Ob es sich um ein Plugin aus der NATIVE INSTRUMENTS Komplete Serie handelt oder um irgendeinen anderen virtuellen Klangerzeuger oder Effektgenerator eines Drittanbieters, die Klanginhalte können jederzeit mit einem einzigen Handgriff aufgerufen werden. Durch KORE's universelle Kompatibilität kann alles sehr einfach zwischen Songs, Sequenzern und Plattformen ausgetauscht werden. Ob im Studio oder auf der Bühne – KORE schlägt beim Sound-Design mit verschiedenen Betriebssystemen Brücken und schafft Mobilität der Klänge für Ihre Zusammenarbeit mit anderen Musikern.

Alle 11.000 Presets von NI KOMPLETE 3 und NI KOMPLETE SOUND 2 sind fertig kategorisiert und konfiguriert in die KORE Datenbank integriert. Dazu kommen mehr als 200 neue, aus mehreren Instrumenten aufgebaute KORE Multisounds. Diese große Menge an Inhalt macht KORE in Verbindung mit der NI KOMPLETE Serie zu einem außergewöhnlichen Klangwerkzeug.

Alles unter einem Dach

KORE fungiert als Host, der alle VST/ AU Instrumente und Effekte – ob von NI oder von Drittanbietern – auf einer gemeinsamen Plattform vereinigt. KORE ist auch ein Plugin, das über VST, AU, RTAS und DXi in Ihrem Sequencer läuft. KORE's Hardware-Oberfläche stellt einen Meilenstein des Controller-Designs dar. Die bidirektionale Kommunikation zwischen Controller und Software ermöglicht äußerst flüssiges Arbeiten und macht KORE zu einem hoch integrierten System, das den Musiker von anstrengender Maus- und Tastaturarbeit befreit. Durch sein hoch auflösendes Protokoll, die berührungsempfindlichen Regler, das kontextspezifische Display und die hochwertige 24 Bit/ 96 kHz Vierkanal-Soundhardware verwandelt KORE jeden Computer in ein haptisches Musikinstrument.

Über dieses Handbuch

Das KORE-Handbuch besteht aus drei Hauptteilen:

- Der erste Teil sei jedem zur Lektüre ans Herz gelegt. Er gibt eine kurze Übersicht und beschreibt einen sehr wichtigen Teil von KORE – den Controller. Falls Sie beim Lernen gerne selbst aktiv werden, schauen Sie sich einmal die beiden Praxiskapitel in diesem Abschnitt an. Sie bieten eine schrittweise Einführung in die wichtigsten Aspekte von KORE.
- Der zweite und umfangreichste Teil des Handbuchs beschäftigt sich im Detail mit sämtlichen Funktionen und Bedienelementen von KORE. Nutzen Sie ihn als Referenz und kommen Sie öfters auf ihn zurück, um neue Techniken und Tipps zu finden.
- Der dritte Teil beinhaltet praxisorientierte Beispiele für die Arbeit mit KORE und bietet Beispiele für die Nutzung von KORE auf der Bühne und im Studio.

Sollten Sie eine Abneigung gegen Handbücher besitzen, werden Sie merken, dass KORE sehr einfach zu erlernen ist. Unter seiner Oberfläche schlummern allerdings einige weniger offensichtliche Funktionen und Möglichkeiten. Es lohnt sich also, den Referenzabschnitt zumindest ab und an durchzublättern, um zu lernen, wie man am meisten aus KORE herausholt.

Da es keine deutsche Version von KORE gibt, haben wir in diesem Handbuch die englischen Schlüsselbegriffe und Namen der Bedienelemente und Funktionen größtenteils beibehalten. Dies mag manchmal zu etwas seltsamen Sätzen führen, wird Ihnen aber helfen, sich besser in KORE zurechtzufinden.

Installation der Software

Für detaillierte Informationen über die Installation der KORE Software schauen Sie bitte in den separaten NATIVE INSTRUMENTS Setup Guide.

Anschluss von KORE

Die Hardware sicher nutzen

Achtung

- Vor Inbetriebnahme der KORE Hardware lesen Sie bitte diesen Abschnitt und das Benutzerhandbuch.
- Der KORE Controller wird über den USB-Bus mit Strom versorgt. Die Funktion der Hardware ist nur als alleiniges Gerät an einem USB-Anschluss des Rechners oder an einem USB-Hub mit Stromversorgung gewährleistet.
- Kein Bestandteil des Gerätes kann vom Nutzer gewartet oder repariert werden. Öffnen Sie auf keinen Fall das Gehäuse und versuchen Sie nicht, die Komponenten des Controllers auseinanderzubauen oder zu modifizieren. Stellen Sie den Betrieb der Hardware bei Fehlfunktionen jeglicher Art sofort ein und wenden Sie sich zur Reparatur an qualifiziertes Fachpersonal.
- Schützen Sie das Gerät vor Regen und nutzen Sie es nicht in unmittelbarer Nähe von Wasser oder in nasser Umgebung. Stellen Sie keinerlei Gläser oder Flaschen mit flüssigem Inhalt auf dem Controller ab. Es dürfen zu keiner Zeit Objekte oder Flüssigkeiten jeglicher Art in das Innere des Gehäuses gelangen.
- Dieses Produkt kann in Kombination mit Verstärkern, Lautsprechern oder Kopfhörern sehr hohe Klangpegel erzeugen, die Ihre Ohren schädigen können. Nutzen Sie es also nicht über längere Zeit bei hoher Lautstärke. Sollten Sie Gehörprobleme oder ungewöhnliche Klingel- oder Rauschklänge bemerken, suchen Sie bitte umgehend einen Arzt auf.

Vorsicht

- Schalten Sie bitte vor dem Anschluss an andere elektronische Geräte sämtliche Komponenten aus. Stellen Sie vor dem Ausschalten sicher, dass die Lautstärke sämtlicher Geräte komplett heruntergedreht ist. Um die gewünschte Arbeitslautstärke herzustellen, stellen Sie während des Spiels den Lautstärkeregler vorsichtig auf den gewünschten Pegel ein.
- Platzieren Sie den KORE Controller niemals in einer Lage, aus der er auf den Boden fallen könnte.
- Entfernen Sie vor dem Transport des Controllers sämtliche Kabel.
- Setzen Sie die Hardware niemals extremen Temperaturen oder intensiven Vibrationen aus (z.B. direktem Sonnenlicht in einem geschlossenen Fahrzeug, auf Heizkörpern oder anderen Hitze erzeugenden Geräten).
- Üben Sie keine starken Kräfte auf Pedale, Knöpfe, Regler, Schalter oder Anschlüsse aus.
- Benutzen Sie ein weiches, trockenes Tuch zur Reinigung Ihres Controllers. Verwenden Sie niemals Lösungsmittel, Farbverdünner, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher.

Wichtige Anmerkungen

Entsorgung

Sollte dieses Produkt irreparabel beschädigt werden oder auf andere Weise das Ende seiner Lebensdauer erreichen, stellen Sie bitte sicher, dass es nach Maßgabe der Richtlinien zur Entsorgung elektronischer Geräte Ihres Landes behandelt wird.

Spezifikationen können Änderungen unterliegen

Zum Zeitpunkt der Drucklegung wurden die Informationen in diesem Handbuch als korrekt betrachtet. Die NATIVE INSTRUMENTS Software Synthesis GmbH behält sich vor, die Spezifikationen der Software oder der Hardware jederzeit unangekündigt und ohne Verpflichtung zum Update bereits existierender Geräte zu ändern.

Copyright

© NATIVE INSTRUMENTS GmbH 2006. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der NATIVE INSTRUMENTS Software Synthesis GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder anderweitig reproduziert werden.

Modellnummer

Die Plakette auf dem Boden des Produktes nennt den Modellnamen, die Seriennummer und weitere technische Informationen zu dem Gerät.

Haftungsausschluss

Die NATIVE INSTRUMENTS Software Synthesis GmbH kann zu keinem Zeitpunkt für etwaige Schäden oder Datenverluste zur Verantwortung gezogen werden, die durch unsachgemäßen Betrieb oder durch Modifikationen des KORE Controllers oder der KORE Software entstehen.

Installation der KORE-Treibersoftware

KORE ist die **Synthese aus Software und Hardware**.

Die KORE Software funktioniert nur bei angeschlossenem KORE Controller.

Bevor Sie mit KORE durchstarten, muss der NI USB Audio-Treiber installiert werden. Dies geschieht normalerweise automatisch bei der Installation von KORE auf Ihrem Rechner. Sollten Sie unsicher sein, ob der Treiber erfolgreich installiert wurde: Er befindet sich im KORE Programmordner auf Ihrer Festplatte (**PC**: C:\Programme\Native Instruments\KORE\Driver, **Mac**: Anwendungen\KORE\Driver).

Anmerkung für PC-Nutzer: Sie brauchen **Windows XP Service Pack** 2, damit der KORE Controller funktioniert.

Treiberinstallation unter Windows XP

- Legen Sie die KORE Installations-CD in Ihr CD-ROM Laufwerk oder finden Sie den KORE Programmordner auf Ihrer Festplatte: C:\Programme\Native Instruments\KORE\Driver.
- Schauen Sie sich den Inhalt des Ordners mit dem Windows Explorer an.
- Starten Sie die Installation mit einem Doppelklick auf die Datei setup_KOREusb_X.exe, wobei das x die Versionsnummer des Treibers darstellt.
- Die Software schlägt Ihnen C:\Programme\Native Instruments\KORE\ als Zielordner vor. Wenn Sie möchten, können Sie hier auch einen anderen Pfad wählen.
- Nach der Ausführung des Programms werden Sie aufgefordert, den KORE Controller an einen USB2 Anschluss Ihres Rechners anzuschließen, um die Installation abzuschließen.

Treiberinstallation unter OS X

- Legen Sie die KORE Installations-CD in Ihr CD-ROM Laufwerk oder finden Sie den KORE Programmordner auf Ihrer Festplatte: Anwendungen\KORE\Driver.
- Starten Sie das Treiberpaket "NIUSBAudio-10.x-Installer.pkg" mit einem Doppelklick. Das x stellt die MAC OSX Unterversion dar.
- Nachdem Sie auf "Continue" geklickt haben, können Sie den Installationsort wählen. In der Grundeinstellung ist das die Startfestplatte.

Wichtig: Bitte beachten Sie, dass der NI USB Treiber nur unter Mac OS 10.3 oder 10.4 installiert werden kann und dass für beide Systeme unterschiedliche Installationsprogramme vorhanden sind.

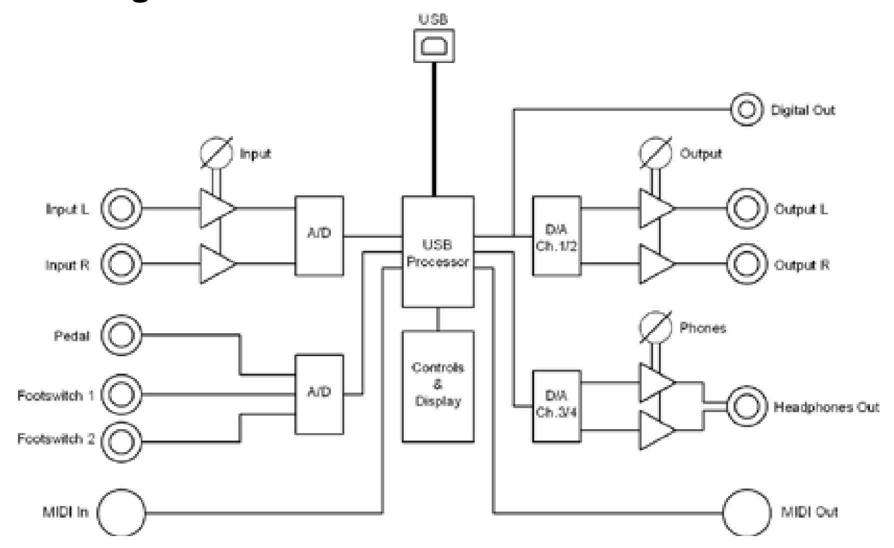
Einführung in den KORE Controller

Durch die nahtlose Verschmelzung von KORE's Software- und Hardwarekomponenten wird das System zu einem haptisch erfahrbaren Instrument, das sich intuitiv bedienen lässt.

Der KORE Controller ist ein **Multifunktionsgerät**.

- Es ist ein **Audio**- und **MIDI-Interface**, das sämtliche Verbindungen zwischen der KORE Universal Sound Platform und Ihrem Studio- oder Bühnen-Setup herstellt. Für eine detaillierte Beschreibung der Installation und der Einstellungen für die Audio- und MIDI-Hardware lesen Sie bitte das separate Handbuch zu diesem Thema.
- Der KORE Controller ist auch das **haptische Interface** zur Welt der KoreSounds. Durch das unten beschriebene „Controller Page" Konzept entsteht für all die verschiedenen Instrumente und Effekte innerhalb von KORE eine einheitliche Bedienoberfläche
- Mit dem KORE Controller haben Sie Zugriff auf alle Arten von Presets innerhalb von KORE und er bietet außerdem auch einen einfachen Zugang zur KORE Klangdatenbank.

Blockdiagramm



Der Signalfluss des KORE Controllers

Das Blockdiagramm zeigt, dass der zentrale Baustein der Hardware der USB-Prozessor ist. Die eingehenden analogen Signale werden zunächst digitalisiert und dann über die USB2-Verbindung zum Rechner geschickt. Gleichzeitig empfängt der Controller auch Daten vom Rechner: Vier Klangkanäle bzw. zwei Stereosignale werden wiederum nach analog gewandelt. Das erste Paar geht an die Hauptausgänge, während das zweite Paar am Kopfhörerausgang anliegt, der sich unter anderem sehr gut zum Vorhören eignet. Der Pegel der Ein- und Ausgänge kann über Drehknöpfe auf der Hardware eingestellt werden.

Die Analog/ Digital-Wandler unterstützen verschiedene Sampling-Rates und Bit-Tiefen bis zu 96 kHz bzw. 24 Bit.

Die Hardware-Elemente des KORE Controllers

Die Rückseite



1, 2: Footswitch 1 und 2

An diese beiden Buchsen können Sie Fußschalter anschließen.

3 USB 2.0 Buchse

Damit der Controller funktioniert, muss zumindest die USB-Verbindung zum Rechner bestehen. Über diese Verbindung werden sämtliche Daten ausgetauscht und die Hardware wird über das Kabel mit Strom versorgt.

4: Digital Out

An diesem koaxialen (S/PDIF) Anschluss liegt das Stereosignal der Hauptsumme an.

5, 6: MIDI In/ Out

Der KORE Controller fungiert auch als MIDI Interface. An den Eingang können Sie beispielsweise ein Masterkeyboard anschließen und der Ausgang kann genutzt werden, um externe Geräte anzusteuern (z.B. Drumcomputer oder Sampler). Die Funktionen des Controllers sowie seine Knöpfe, Regler und Transport-Tasten senden momentan noch keine MIDI-Daten.

7: Pedal-Eingang

Hier kann ein Fußpedal (Expression, Sustain, Volume, etc.) angeschlossen werden.

8, 9: Eingänge - L und R

Die Audio-Eingänge sind unsymmetrische 6,3 mm Klinkenbuchsen.

10,11: Hauptausgänge - L und R

Die Hauptausgänge können mit unsymmetrischen und symmetrischen 6,3 mm Klinkenkabeln genutzt werden. Sie sollten – wenn möglich – symmetrische Kabel nutzen, da diese deutlich unempfindlicher gegen Einstreuungen sind.

12: Kopfhörerausgang

Der Kopfhörerausgang wird meist als Monitor und zum Vorhören genutzt. Er ist kompatibel zu jedem handelsüblichen Kopfhörer.

Anmerkung: Sollten Sie hauptsächlich über Kopfhörer arbeiten, aktivieren Sie PFL für den Master Channel der Performance, um den Hauptmix über den Kopfhörerausgang zu hören.

Die Oberfläche



1-8: Kontrollregler

Diese digitalen Endlos-Drehregler haben eine deutlich höhere **Auflösung** als Regler, die per MIDI arbeiten. Die Zielparameter werden inkrementell angesteuert, was zu einem sehr glatten Regelverlauf führt.

Die Regler reagieren auf **Berührung**. Einfaches Anfassen eines Reglers reicht ohne weitere Bewegung aus, um den Namen des zugewiesenen Controllers und seinen Wert im Display (36) zu sehen. Das kann auch bei der Zuweisung von Parametern sehr praktisch sein. Jeder Regler hat einen **Selection Ring**, der matt rot leuchtet, wenn ein Parameter zugewiesen ist. Bei der Zuweisung von Controllern blinkt dieser Ring und er leuchtet stärker, wenn der Regler angefasst oder in der Software angewählt wird.

9-16: Kontrolltaster 1-8

Die Taster sind beleuchtet, um ihren Zustand anzuzeigen. Ob die Taster im Gate- oder Toggle-Modus funktionieren, kann softwareseitig eingestellt werden.

17: Input Regler

Regelt die Eingangsverstärkung des Signals vor dem Analog/Digital-Wandler.

18: Phones Regler

Dieser Regler stellt den Pegel des Kopfhörersignals ein.

19: Output Regler

Hier wird der Pegel des Hauptausgangs geregelt.

20: Backlight

Mit diesem Schalter kann die Hintergrundbeleuchtung des Displays an- oder ausgeschaltet werden.

21: Stop

Dieser Taster ist das Äquivalent zum Stop-Schalter der Central Clock in der Software. Er hält die Central Clock an.

22: Start

Dieser Taster ist das Äquivalent zum Start-Schalter der Central Clock in der Software. Er startet die Central Clock.

23: Record

In der ersten Version von KORE noch nicht belegt.

24: Pre-Listening

Mit diesem Knopf können Sie den Vorhörmodus des KORE Browsers aktivieren. In diesem Modus werden KoreSounds bei Anwahl automatisch in den Performance Mixer geladen.

25: Control

Dieser Schalter wechselt in den Control-Modus von KORE. In diesem Modus hat man mit der Hardware direkten Zugriff auf die Mixerparameter und alle dem Controller zugewiesenen Parameter der geladenen Plugins.

26: Menü

Mit diesem Knopf springen Sie direkt ins Hauptmenü von KORE. Dabei merkt sich KORE den Zustand des Control Modus. Wenn Sie wieder auf Control schalten, landen Sie genau dort, wo Sie vorher aufgehört haben.

27: Sound

Schaltet den Fokus zwischen Performance und Sound um.

28: Enter

Je nach Situation dient dieser Knopf zum Auslösen eines Befehls (z.B. beim Laden eines KoreSounds) oder zum Wechsel in eine tiefere Menüebene.

29: View

Mit diesem Knopf können Sie zwischen zwei Anzeigemodi der Controller-Pages wählen. Wenn der Schalter aktiv ist, werden nur die Namen der den Drehreglern zugewiesenen Parameter mit dazugehöriger grafischer Werteanzeige dargestellt. Wenn „View“ inaktiv ist, werden alle Controller inklusive der Taster mit Namen, aber ohne Werte dargestellt.

30: Escape

Dieser Schalter dient dazu, eine Menüebene höher zu springen.

31: Control Wheel

Der große Drehregler dient zur Werteingabe und hat die gleiche Funktion wie die Up/ Down-Tasten. Er kann also auch zur Navigation auf den Controller Pages genutzt werden.

32-35: Up, Down, Left, Right

Diese Taster dienen zur Navigation durch die Channels, Pages, Menüs und Listen.

36: Display

Das Hauptdisplay stellt den Zustand der Controller, die Controller-Pages, Parameternamen und -werte sowie sämtliche Menüs, Listen oder Ordnerstrukturen dar.

Um weitere Details über die Nutzung der Bedienelemente 25-36 zu erfahren, lesen Sie bitte den Abschnitt **Arbeit mit dem KORE Controller** weiter unten im Handbuch.

Vorbereitungen zur Arbeit mit KORE

Der USB-Anschluss

Bevor Sie den KORE Controller nutzen können, muss der Audio-Treiber installiert sein. Das geschieht normalerweise automatisch bei der Installation von KORE auf Ihrem Rechner. Sollte dies nicht passiert sein, lesen Sie bitte den Abschnitt über die manuelle Installation des Treibers weiter oben in diesem Handbuch.

Nach dem Start Ihres Rechners **verbinden** Sie bitte den KORE Controller mittels des mitgelieferten USB-Kabels mit einer freien **USB**-Buchse Ihres Rechners und starten die **KORE Software**.

Die Einstellungen des KORE Audio Interfaces

Beim ersten Start von KORE erscheint ein Fenster, das Ihnen die Einrichtung der **Audio-** und **MIDI-Funktionen** von KORE ermöglicht.

Die Einstellungen für die Audio-Hardware finden Sie auf der Registerkarte **SoundCard** der **Audio and MIDI Settings.** Diese können Sie jederzeit über das **File Menü** von KORE aufrufen.

Für nähere Informationen über die möglichen Einstellungen werfen Sie bitte einen Blick in den NATIVE INSTRUMENTS Setup Guide.

Anschluss an Mischpult, Verstärker oder Aktivboxen

- **Hardware**: Nutzen Sie symmetrische 6,3 mm Klinkenkabel, um die Hauptausgänge (**Output L/R** auf der Rückseite) der KORE Audio-Hardware mit Mischpult, Verstärker oder Aktivboxen zu verbinden.
- **Software**: Rufen Sie die **Audio and MIDI Settings** aus dem KORE **File Menü** auf. Auf der Registerkarte **Routing** unter **Outputs** weisen Sie dann die **Main Outs L und R** den **Line/ Digital Outputs 1 und 2** zu. Wenn Sie auf die Einträge der rechten Spalte klicken, erscheint ein Menü mit allen verfügbaren Ausgängen der KORE Hardware.

Anschluss eines Eingangssignals

- **Hardware**: Drehen Sie die Lautstärke Ihrer Anlage komplett herunter und schließen Sie dann den Ausgang der Quelle mit einem 6,3 mm Klinkenkabel an die Stereo-Eingänge (**Input L/R** auf der Rückseite) des KORE Controllers an. Diese Anschlüsse sind nicht symmetrisch, Sie können also einfache Klinkenkabel verwenden. Der Pegel des Eingangssignals sollte im Bereich von -10 dB liegen.

- **Software**: Öffnen Sie die **Audio and MIDI Settings** aus dem **File Menü**. Auf der Registerkarte **Routing** unter Inputs weisen Sie dann die **Inputs L und R** den **Line Inputs 1 und 2** zu. Wenn Sie auf die Einträge der rechten Spalte klicken, erscheint das Menü mit der Auswahl aller verfügbaren Eingänge der KORE Hardware.

Anschluss eines Kopfhörers um das Hauptsignal zu hören

- **Hardware**: Drehen Sie den Phones-Regler auf der Oberfläche des KORE Controllers ganz nach links. Dann schließen Sie Ihren Kopfhörer an die **Kopfhörerbuchse** auf der Rückseite des KORE Controllers an.
- **Software**: Rufen Sie die **Audio and MIDI Settings** aus dem **File Menü** auf. Auf der Registerkarte **Routing** unter **Outputs** weisen Sie dann die **Main Outs L und R** den **Headphone Outputs 3 und 4** zu. Wenn Sie auf die Einträge der rechten Spalte klicken, erscheint ein Menü mit allen verfügbaren Ausgängen der KORE Hardware.
- Drehen Sie den Pegel vorsichtig mit dem Phones-Regler bis zur gewünschten Lautstärke auf.

Anschluss eines Kopfhörers zum Vorhören von Signalen

- **Hardware**: Drehen Sie den Phones-Regler auf der Oberfläche des KORE Controllers ganz nach links. Dann schließen Sie Ihren Kopfhörer an die **Kopfhörerbuchse** auf der Rückseite des KORE Controllers an.
- **Software**: Rufen sie die **Audio and MIDI Settings** aus dem **File Menü** auf. Auf der Registerkarte **Routing** unter **Outputs** weisen Sie dann die **PFL Outs L und R** den **Headphone Outputs 3 und 4** zu. Wenn Sie auf die Einträge der rechten Spalte klicken, erscheint ein Menü mit allen verfügbaren Ausgängen der KORE Hardware.
- Drehen Sie den Pegel vorsichtig mit dem Phones-Regler bis zur gewünschten Lautstärke auf.

Anschluss an externe MIDI-Geräte

- **Hardware**: Um **MIDI-Daten** von externen Geräten wie **Tastaturen** oder **Controller**-Boxen zu empfangen, schließen Sie den **MIDI-Ausgang** des Gerätes mit einem MIDI-Kabel an den **MIDI-Eingang** des KORE Controllers an. Wenn Sie MIDI-Daten aus KORE versenden möchten, verbinden Sie den MIDI-Ausgang des KORE Controllers über ein MIDI-Kabel mit dem MIDI-Eingang des jeweiligen Gerätes. Stellen Sie sicher, dass sowohl das externe MIDI-Gerät als auch KORE auf dem gleichen **MIDI-Kanal** arbeiten.

- **Software**: Rufen sie die **Audio and MIDI Settings** aus dem **File Menü** auf. Auf der Registerkarte **MIDI** aktivieren Sie nun das **NI KORE MIDI Device**, indem Sie mit der Maus in die rechte Spalte klicken; der Eintrag springt dabei auf **On**.

Anschluss eines Fußpedals oder eines Fußschalters.

Fußpedale (Expression, Lautstärke usw.) werden an den **Pedal Eingang** rechts von den MIDI-Buchsen auf der Rückseite des KORE Controllers angeschlossen. Der Arbeitsbereich des Fußpedals wird von KORE automatisch kalibriert, indem die tiefste und höchste Position des Pedals erkannt und diese dann auf 0% und 100% des zu steuernden Parameters interpoliert werden. Sollten Sie mit dem Pedal den höchsten oder niedrigsten Wert des Parameters nicht erreichen, muss es manuell kalibriert werden. Rufen Sie dazu das **Options** Fenster aus dem **File Menü** auf. Auf der Registerkarte **Hardware** finden Sie den Befehl **Recalibrate**.

Ganz links auf der Rückseite des KORE Controllers finden Sie zwei Buchsen zum Anschluss von **Fußschaltern**. Die Polung der Schalter ist dabei egal, da sie von KORE automatisch erkannt wird. Stellen Sie dafür bitte sicher, dass die Fußschalter beim Anschalten der Hardware bereits angeschlossen sind.

KORE – ein Überblick

KORE Grundlagen

KORE ist ein Plugin-Host auf zwei Ebenen



Die zwei Ebenen in KORE.

Die KORE Hauptapplikation besteht aus **zwei Hosts in einem Programm**.

- Auf der **Performance-Ebene** bietet KORE eine beliebige Anzahl von **Performance Channels**. Diese Ebene beinhaltet eine komplette Mixer-Struktur mit **Source-**, **Send-** und **Group Channels**. In diesen Kanälen laufen die internen Effekte und die **KoreSounds**. Ein KoreSound definiert einen Klang, der von einem einzelnen Instrument oder auch von mehreren Instrumenten und Effekten erzeugt wird.
- Durch Öffnen eines KoreSounds erreichen Sie die **Sound-Ebene**, wo Sie die eigentlichen VST/AU-Plugins des KoreSounds finden. Die Sound-Ebene bietet wiederum eine komplette Mixer-Umgebung mit eigenen **Source-**, **Send-** und **Group Channels**.

Nochmals: Die Performance-Ebene der Hauptapplikation beinhaltet KoreSounds und die Sound-Ebene eines einzelnen KoreSounds enthält die VST/AU-Plugins.

Die Plugin-Version von **KORE** ist einfach nur die **Sound-Ebene ohne den Performance-Mixer**.

Dieses zweistufige Konzept macht KORE so mächtig. Mit KORE können Sie VST/AU-Instrumente, VST/AU-Effekte und KORE Effects frei zu immer neuen Klangschichten formen, ohne sich dabei um Plugins, deren Presets oder ihre Bedienoberflächen zu kümmern. KORE bietet eine konsistente Oberfläche, auf der Sie Ihre komplette Arbeit machen können.

Sie müssen nicht mehr daran denken, wo Presets gespeichert werden oder wo Sie welchen Parameter finden. Diese Vereinheitlichung führt zu einem standardisierten Arbeitsfluss – unabhängig von der musikalischen Situation.

Der KORE Hardware-Controller



Fassen Sie Ihre Software an – mit dem KORE Controller.

Der **KORE Controller** ist Ihr **physischer Zugang** zur Welt der KoreSounds. Die KORE Software und der KORE Controller bilden eine **untrennbare Einheit.**

Mit dem Hardware-Controller erreichen Sie fast jede Funktion von KORE und er befreit Sie von anstrengender Arbeit mit Maus und Tastatur. Schalten Sie zwischen den Channels um, greifen Sie auf die Parameter von VST/AU-Plugins zu und arbeiten Sie mit der riesigen KORE Library.

Sie haben nicht nur eine konsistente Hardware-Oberfläche für sämtliche VST/AU-Plugins, sondern können **Ihre virtuellen Instrumente anfassen**, wie Sie früher Rack-Hardware angefasst haben.

Die riesige Menge an Parametern wird durch KORE in übersichtlichen **Controller Pages** zusammengefasst. Für Plugins von NATIVE INSTRUMENTS wurden schon sämtliche Parameter für Sie vorbereitet. Im Control-Modus (drücken Sie auf den Control-Knopf des Controllers) können Sie sich einfach und schnell auf den **Pages** der **Performance-** und **Sound Channels** bewegen, indem Sie die Left/ Right-Tasten oder das Control Wheel benutzen. Die verschiedenen Pages eines Channels können Sie mit den Up/ Down-Tasten des Controllers erreichen.

Mit dem **Sound-Knopf** wechseln Sie zwischen der Sound- und der Performance-Ebene hin und her. Die Controller-Pages sind wie in einer zweidimensionalen Matrix angeordnet, wobei die Channels in horizontaler Richtung und die Pages für Mixer, Instrumente und Effekte eines Channels in vertikaler Richtung aufgereiht sind.

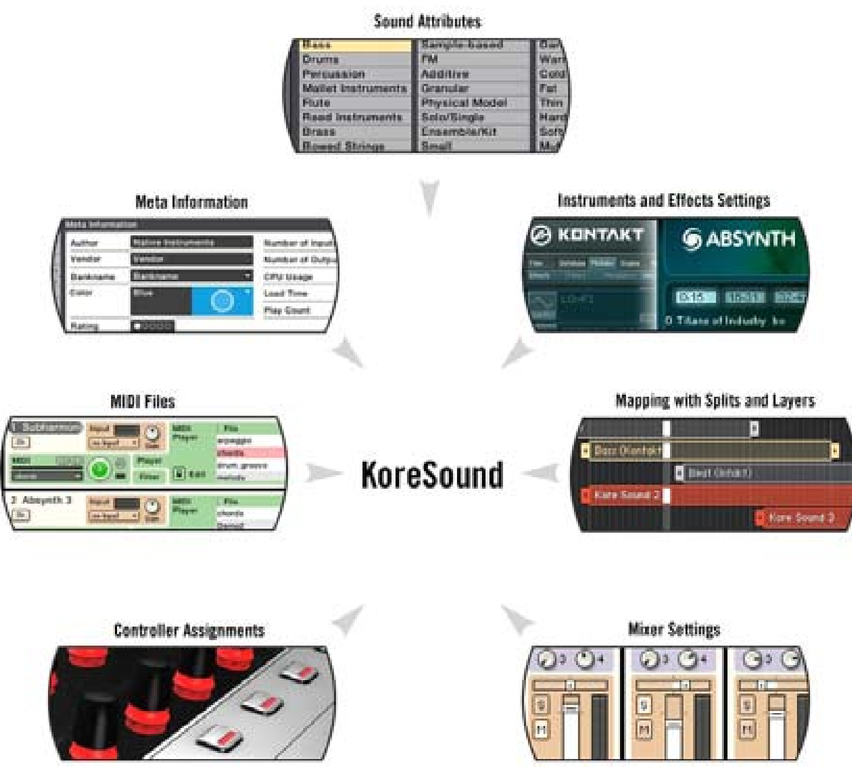
Die KORE Library

Die rund **11.000 Presets** aus NI KOMPLETE 3 und NI KOMPLETE SOUND 2 wurden bereits für Sie in Kategorien geordnet und sind komplett mit Attributen versehen über KORE's Sound-Browser abrufbar. Die Verbindung aus KORE und NI KOMPLETE 3 wird dadurch zu einer unschlagbaren Kombination. Niemals war es so **einfach**, einen bestimmten Klang in der unüberschaubaren Masse aus Presets zu finden, ihn zu laden und zu modifizieren.

Anmerkung: Die KoreSound-Library basiert ausschließlich auf den VST-Versionen unserer Plugins. Stellen Sie bitte sicher, dass die VST-Versionen installiert sind.

Wenn sie **Audio Unit- oder VST-Plugins von Drittanbietern** nutzen, können Sie auch deren Presets leicht in Kategorien einordnen und als **KoreSounds** speichern. Dadurch werden sie genauso schnell und intuitiv nutzbar. In Zukunft wird es auch fertig kategorisierte Plugins anderer Hersteller geben, deren KoreSounds Sie einfach importieren können.

Das KoreSound-Format-



Was beinhaltet ein KoreSound?

Das Fundament von KORE's Fähigkeiten ist das neue **KoreSound-Format**, in dem viele Informationen gespeichert sind:

- **Meta-Informationen wie den Autor des KoreSounds, die Anzahl der Ein- und Ausgänge und frei definierbare Kommentare.**
- **Musikalische Attribute, die in fünf Kategorien eingeteilt sind.**
- Die **Plugins** mit allen Einstellungen ihrer Parameter. KoreSounds können sowohl von einzelnen Instrumenten als auch aus einer Kombination von mehreren Instrumenten und Effekten bestehen.
- **Das Keyboard Mapping mit allen Key Splits und Layern, wenn der KoreSound aus mehreren Plugins besteht.**
- **Controller-Zuweisungen für die KORE-Hardware – für bequemes Arbeiten mit dem Controller**

- Die Einstellungen für den **KORE Mixer** und den **Signalfluss**. Jedes Plugin eines KoreSounds hat seinen eigenen Kanal mit eigenen Send- und Insert-Effekten.
- **MIDI-Files** können auch Bestandteil eines KoreSounds sein, um z.B. automatisch eine Notensequenz abzuspielen.

In KORE verwalten Sie sämtliche Ihrer Presets über **eine einzige Oberfläche**. Sie können ihre Klänge bequem in **Kategorien** einteilen, um sie später schnell wiederzufinden. Auch Klänge, die aus **mehreren Instrumenten und Effekten** bestehen, können auf einfache Weise erstellt und als einzelner KoreSound gespeichert werden. Wenn überall die nötigen Plugins installiert sind, können die KoreSounds zwischen verschiedenen Songs, Sequencern oder Systemen ausgetauscht werden.

Benutzer von Reaktor 5 müssen ihre Reaktor-Library auf die neueste Version bringen, damit Reaktor mit allen KORE-Funktionen läuft. Dies passiert automatisch bei der Installation von KORE. Bitte nehmen Sie keinerlei Änderungen an den Ensembles oder Instrumenten vor und ändern Sie auch nicht ihre Dateinamen. Speichern Sie bitte etwaige geänderte Ensembles oder Instrumente in einer eigenen Ordnerstruktur (z.B. in „Meine Ensembles“).

Das KoreSound Format eröffnet neue Möglichkeiten für **Sound Design**. Mit KORE können **komplexe Klänge** erstellt werden, die bisher nur mit großem Aufwand möglich waren. Und früher waren sie nicht einmal als einzelner Klang speicherbar.



Erstellen Sie **Multisounds** auf der Basis mehrerer **Plugins** und mit komplexen **Signalflüssen**, **Layern**, **Splits**, **Effekten** und mit kompletter **Anbindung** an die **Controller-Hardware**. MIDI-Files, die beispielsweise automatisch Akkorde oder Melodielinien abspielen, können einfach in den KoreSound integriert werden.

Dies alles wird als einzelner KoreSound gespeichert und kann dann schnell über KORE's mächtige Such- und Filter-Funktionen wiedergefunden und geladen werden. Wenn der KoreSound einmal gespeichert ist, kann er leicht auf andere Songs, Sequencer oder Systeme übertragen werden.

Die Elemente eines KoreSounds

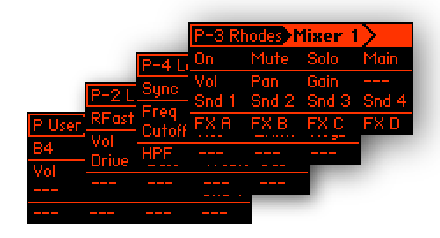


Ein KoreSound im Rack View. Sie sehen zwei Source Channels und einen Send Channel.

Wir haben schon erwähnt, dass KORE auf zwei Ebenen funktioniert: **Performance** und **Sound**. Eine Performance kann viele verschiedene KoreSounds beinhalten. Diese verschachtelte Struktur findet sich auch im **KORE Controller** wieder, wo Sie mit dem **Sound-Knopf** zwischen den beiden Ebenen wechseln können.

Anmerkung: Der Performance-Mixer ist in der Plugin-Version von KORE nicht vorhanden. Da die meisten VST- oder AU-Hosts ihre eigenen Mischerstrukturen haben, ist KORE's Performance Mixer im Plugin überflüssig.

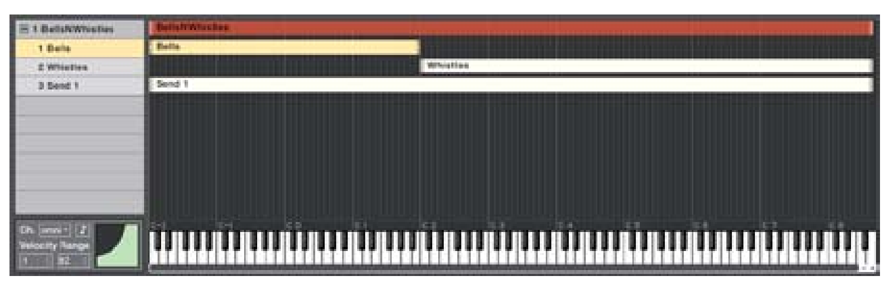
Ein **VST- oder AU-Source Channel** im **Sound Mixer** stellt das grundlegende Element eines KoreSounds dar. Das Signal des **Source Channels** kann auf flexible Weise den Sound Mixer durchlaufen. Es kann auf **Group Channels** geschickt werden oder **Send Channels** durchlaufen, die mit Effekten bestückt sind. Jeder Channel kann wiederum Insert-Effekte nutzen, die Sie entweder aus KORE's internen Effekten oder Ihren VST/ AU-Effekten auswählen können. Ein KoreSound kann aus beliebig vielen Instrumenten bestehen, was die Erstellung von Klangschichtungen stark vereinfacht. KoreSounds mit mehreren Instrumenten werden Multisounds genannt.



Ihre KORE Hardware bietet viel Kontrolle.

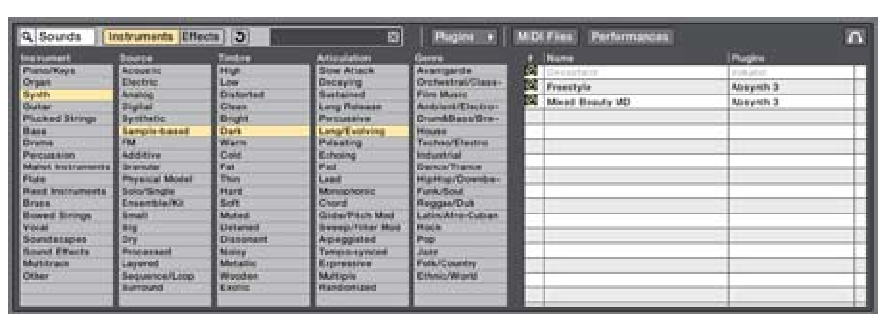
Mit dem KORE **Controller** haben Sie volle **Kontrolle** über alle **Parameter** der **Instrumente**, **Effekte** und der KORE **Mixer Channels**. Das einheitliche System von **Controller Pages**, kombiniert mit den Knöpfen und Reglern der Hardware, bietet einen bequemen und schnellen Arbeitsfluss für die Navigation innerhalb komplexer KoreSounds.

Die letzte Stufe im Signalfluss eines KoreSounds ist der **Master Channel**, der das Signal an den Performance Mixer übergibt.



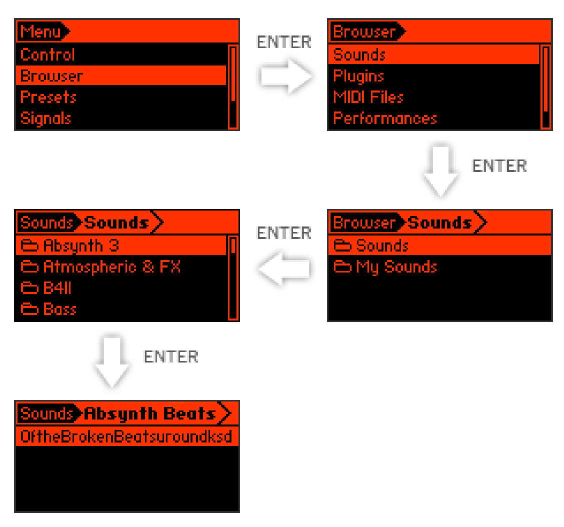
Der Mapping Manager mit zwei Source Channels und einem Group Channel.

Im **Mapping Manager** können die verschiedenen Instrumente eines KoreSounds einzeln auf die gesamte Bandbreite oder auch nur auf Teilbereiche der MIDI-Notenskala verteilt werden.



Der KORE Browser. Suchen und Filtern leicht gemacht.

Auf der Sound-Ebene finden sich auch die **Categories** und **Attributes** der KoreSounds. Wenn Sie eigene Kreationen in die KORE-Datenbank einfügen, können Sie aus einer großen Anzahl an Attributen wählen, um den Klang präzise zu charakterisieren. KORE gibt Ihnen eine einheitliche Oberfläche für die Organisation Ihrer KoreSounds – den **Browser**. Klänge können übrigens auch unabhängig von einer Performance auf die Festplatte gespeichert werden, was eine einfache Möglichkeit darstellt, bestehende Klänge zu neuen Performances zusammenzustellen.



Blättern Sie in Ihren KoreSounds mit dem Controller.

Mit dem **KORE Controller** haben Sie schnellen Zugriff auf die **komplette Ordnerstruktur** der riesigen KORE **Klang-Library** inklusive Ihrer eigenen Klänge.



Der KORE Performance Mixer mit einigen Channels.

Performance Channels stellen die höchste Ebene dar, wenn KORE als eigenständiges Programm läuft (wie schon erwähnt, stehen die Performance Channels nicht zur Verfügung, wenn KORE in einem Sequencer als Plugin läuft). Es gibt drei Typen von Channels:

- **Source Channels enthalten die klangerzeugenden KoreSounds.**
- **Group Channels** helfen bei der Organisation von Kanalgruppen und können ebenfalls KoreSounds als Effekt enthalten.
- **Send Channels erlauben die Nutzung von KORE Effects oder VST/ AU-Effekt-Plugins in einer Performance.**

Außerdem kann jeder Performance Channel sein Signal durch **Insert-Effekte** führen, die Sie aus KORE's interner Effektsammlung wählen können.

Die Signale der Performance Channels durchlaufen etwaige Group Channels, um schließlich im Master Channel zu landen.

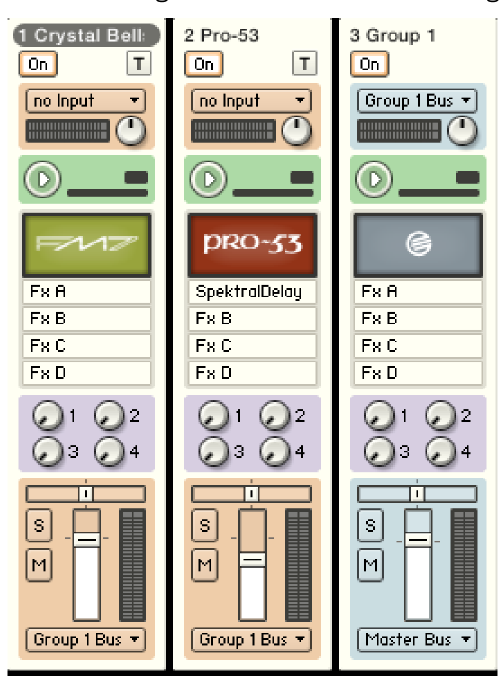
Sie können sämtliche Einstellungen des Performance Mixers in eigenen **Presets** speichern. Die komplette Performance inklusive vieler Presets kann dann in einem eigenen Dateiformat auf der Festplatte abgespeichert werden.

Die **Performance Presets** können schnell über den **KORE Controller** abgerufen werden. Über die Hardware haben Sie ebenfalls direkten Zugriff auf alle Bedienelemente der Mixer und viele frei definierbare **Controller Pages**.

KORE als Plugin und als eigenständiges Programm

Denken Sie immer daran, dass KORE **zwei Ebenen** hat. Mit dem Sound Mixer haben Sie immer zu tun. Der Performance Mixer ist dagegen nur vorhanden, wenn KORE als eigenständige Software läuft.

Als **Plugin** arbeitet KORE in jedem beliebigen Sequencer (z.B. Cubase, Logic Audio, Pro Tools, Live, Sonar, Digital Performer, Tracktion usw.). KORE fügt sich in den Mixer der jeweiligen Software als virtuelles Instrument oder als Effekt ein. Andererseits ist auch das KORE Plugin wiederum ein Host für VST/ AU-Plugins. Erst dadurch wird die Organisation, Mischung und Kontrolle mehrerer Plugins in einem KoreSound möglich.



Drei Source Channels in KORE's Mixer View.

Das KORE **Plugin** besteht nur aus dem Sound Mixer, der umfangreiche Möglichkeiten für das Routing und die Mischung von Klängen bietet. Es können beliebig viele Instrumente oder Effekte zusammengefasst und mit MIDI-Daten beschickt werden, um neue Klänge zu formen. Wenn mehrere KORE Plugins parallel in einem Sequencer laufen, können Sie auf die einzelnen Instanzen bequem mit Ihrem KORE Controller zugreifen. Lesen Sie bitte den Abschnitt über die Arbeit mit dem KORE Controller für nähere Informationen.

Der **Performance Mixer** von KORE stellt ebenfalls einen Plugin-Host dar. Im Unterschied zum Sound Mixer verwaltet er jedoch komplette KoreSounds und ist direkt mit der **Sound-Hardware** des Rechners verbunden. Wenn KORE innerhalb einer Host-Software wie Cubase, Logic oder Live läuft, wird der Performance Mixer nicht benötigt.

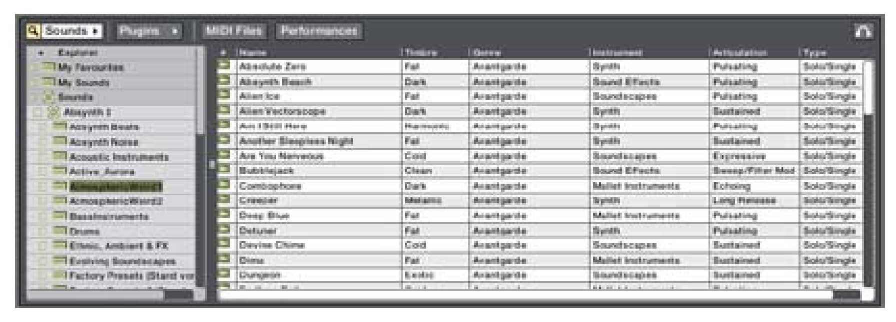
Das Konzept der **verschachtelten Mixer** flexibilisiert die Arbeit mit virtuellen Instrumenten und Effekten im Studio und auf der Bühne. Durch seinen modularen Aufbau kann KORE dynamisch auf jede Anzahl von Kanälen ausgebaut werden. Dabei ist die Leistungsfähigkeit ihres Rechners die einzige Beschränkung.

Wenn KORE als selbstständiges Programm läuft, gibt es drei wichtige Menüs:

- Das **File Menü** bietet alle nötigen Funktionen zum Laden und Speichern von Performances und KoreSounds.
- Das **Edit Menü** beschäftigt sich mit den Channels der KORE Mixer. Hier finden Sie Funktionen zum Erstellen, Kopieren und Einfügen von Kanälen. Außerdem können Sie hier Befehle rückgängig machen oder wiederholen.
- Das **Setup Menü** bietet Dialoge zur Einstellung von Dateipfaden, Datenbank-Funktionen, der Controller-Hardware und der Sound- und MIDI-Hardware.

Wie lädt man KoreSounds in das KORE Plugin?

Der KORE Browser bietet eine einfach bedienbare Oberfläche, mit der Sie Ihre **Performances**, **KoreSounds**, **Effekte**, **Plugins** und **MIDI-Files** organisieren. Wenn KORE als Plugin in Ihrem Sequencer läuft, werden alle Ladevorgänge von KORE-Komponenten über den Browser durchgeführt.



Der KORE Browser im File Tree View.

Es gibt verschiedene Wege, den Browser zu nutzen:

- Filtern Sie die Daten, um nur Ergebnisse anzeigen zu lassen, die bestimmte Kriterien erfüllen.
- Lassen Sie sich die KoreSounds entweder im „Database View“ (Klangattribute) oder im „File Tree View“ (Dateiordner) anzeigen. Basierend auf Ihrer Auswahl im linken Fenster erscheint auf der rechten Seite des Browsers immer die resultierende Liste mit Treffern.
- Über das Suchfeld können Sie die komplette Datenbank nach beliebigen Begriffen durchsuchen (z.B. nach Autor, Datum, Attributen, Namen usw.)

KoreSounds werden durch **Doppelklick** oder durch **Drag and Drop** in den Sound Mixer geladen.

Mehrfache KORE-Instanzen

Das KORE Plugin verhält sich wie jedes andere VST- oder AU-Plugin. Sie können so viele KORE Instanzen in Ihrem Sequencer öffnen, wie es die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners erlaubt.

Laden und Speichern von KoreSounds mit dem Song

KORE wird praktisch zu einem Teil Ihres Sequencers, wenn es als Plugin läuft. Alle Einstellungen, die Sie im Plugin machen, werden mit dem Song des Sequencers gespeichert – egal ob es sich um KORE-spezifische oder Parameter der VST/ AU-Plugins handelt.

Plugin-Kompatibilität

Der Austausch komplexer Klänge zwischen **verschiedenen Projekten** war bisher immer eine schwierige Sache. Man musste sich um die Organisation von Presets verschiedener Plugins kümmern und die Rekonstruktion des Signalflusses und der Lautstärkeverhältnisse war dann die nächste Hürde.

Mit KORE sind diese Probleme Vergangenheit. Durch die Kapselung der VST- und AU-Plugins in KoreSounds können Sie auch komplexe Klanggebilde einfach in **unterschiedlichen Sequencern** öffnen. Alle Effekte, Routings und KORE-Einstellungen werden eins-zu-eins auf den neuen Host übertragen: Einfach den KoreSound in das Plugin laden und es kann losgehen.

Und es wird noch besser: KORE ist nicht an ein bestimmtes Betriebssystem gebunden, d.h. KoreSounds werden genau so einfach zwischen Mac und PC und zurück übertragen. Es müssen dafür allerdings auf beiden Systemen die gleichen VST-Plugins installiert sein, da KORE bis jetzt noch nicht als Brücke zwischen VST- und AU-Plugins dienen kann. Dies wird aber wahrscheinlich in einer zukünftigen Version möglich werden.

Wenn Sie also eine Lizenz für NI KOMPLETE 3 auf Ihrem PC und Ihrem Mac haben, können Sie Ihre KOMPLETE 3 VST-Klangkreationen einfach zwischen den beiden Rechnern austauschen, ohne auf Kompatibilitätsprobleme zu stoßen.

Einführung in die Bedienoberfläche von KORE

Der KORE Controller



Der KORE Controller ist Ihr **haptischer Zugang** zu nahezu sämtlichen Funktionen in KORE. Ob Sie die Lautstärke eines Kanals ändern, an der Filterfrequenz eines Instrumentes drehen oder einen KoreSound laden möchten – mit dem Controller ist alles nur einen Handgriff weit entfernt.

Auf der linken Seite des KORE Controllers finden Sie die **Knöpfe** und **Drehregler**, die das Herz von KORE's Oberfläche darstellen. Die Bedienelemente geben stets **visuelle Auskunft** über ihren Zustand. Ein gedämpftes rotes Licht heißt, dass ein Parameter zugewiesen ist. Die Drehregler sind **berührungsempfindlich**; bei Berührung leuchtet der Ring in hellem Rot und das **Haupt-Display** des Controllers zeigt den jeweiligen **Parameter** mit seinem aktuellen **Wert**.

Die vier Knöpfe unter dem Display sind die wichtigsten Elemente für die Navigation durch KORE. Mit den **Left/ Right Knöpfen** oder dem **Control Wheel** bewegen Sie sich durch die Kanäle einer **Performance** oder eines **KoreSounds**. Wenn KORE als eigenständiges Programm läuft, schalten Sie mit der **Sound-Taste** zwischen der Performance- und der Sound-Ebene um.

Die **Pegel** für die **Ein-** und **Ausgänge** und für den **Kopfhörerausgang** werden über dedizierte Regler auf der Hardware eingestellt.

Die globalen Bedienelemente der Software



Die globalen Bedienelemente von KORE.

Die **Global Controls** bilden die Grundlage für KORE's Oberfläche. Bitte lesen Sie den Referenzteil dieses Handbuchs für detaillierte Informationen über alle Funktionen.

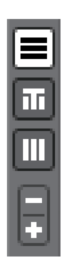


Die Global View Schalter.

Die **View** Schalter sind zentrale Elemente der Global Controls. Mit ihnen schalten Sie **Browser**, **Channel Mixer**, **Mapping Manager** und **Live View** an und aus.

Die Oberfläche ist in drei **funktionelle Zonen** eingeteilt:

- Ganz oben finden sich die **Global Controls**
- Der zweite Bereich zeigt je nach Situation verschiedene Views oder Manager an. **Channel Mixer**, **Mapping Manager** und **User Page Manager** schließen sich gegenseitig aus. Es kann nur immer eines dieser Elemente angezeigt werden.
- Wenn die zweite Zone besetzt ist, werden **Browser** oder **Attribute Manager** im dritten Bereich ganz unten angezeigt.



Schalten Sie zwischen den Channel Views um.

Die **Channel View** Schalter (ganz links auf der Oberfläche) bestimmen die Anordnung der Mixer bei aktivem Channel View. Von oben nach unten aktivieren sie die **Rack View**, die **Combined View** und die **Mixer View**.



Die Reigsterkarte Performance.

Mit den Bedienelementen der Registerkarte **Performance** schalten Sie **Presets** um, arbeiten mit der Preset Liste, laden und speichern Performances und erzeugen, kopieren oder löschen **Performance Channels**.



Die Registerkarte Sound.

Auf der Registerkarte Sound finden sich Funktionen zu den **Sound Channels** und Sie können den **Attributes Manager** aufrufen.

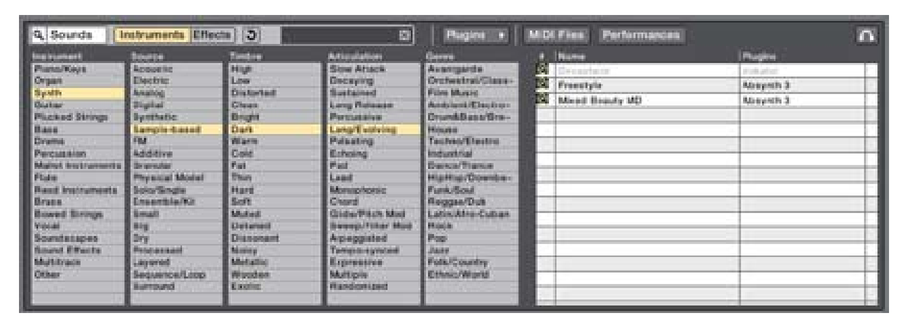


Das Value Display und der Global Controller.

Auf dem **Value Display** werden sämtliche Parameter und Werte der verschiedenen Elemente von KORE angezeigt. Rechts sehen Sie den **Global Controller**, der praktisch einen virtuellen KORE Controller darstellt.

Ganz rechts haben wir die **Master** und **PFL Tabs**, auf denen die Regler für Master und Vorhör-Pegel zu finden sind.

Der Browser



Der Browser ist das Tor zur riesigen KoreSound Library.

Native Instruments hat keine Mühen gescheut und die KOMPLETE 3 und KOMPLETE Sound 2 Library komplett kategorisiert. Sie haben über den Browser also Zugriff auf über **11.000 KoreSounds**. Jeder KoreSound wurde über ein umfangreiches System aus **Attributes** genau charakterisiert und Sie finden im Browser durch Filter- und Suchfunktionen jede beliebige Kombination aus Attributen und Suchworten.

Nie war es so einfach, den richtigen Klang zu finden. Sie müssen sich nicht mehr um die vielen verschiedenen Plugins mit ihren Presets kümmern, alles ist in der Datenbank zusammengefasst.

Performance Channels



Der Performance Mixer in voller Pracht.

Oben im Bild sehen Sie den **Performance Mixer** in der Mixer View. Im Mixer befinden sich die Source, Group und Send Channels, die zusammen eine Performance bilden.

Anmerkung: Wenn KORE als Plugin in einem Sequencer läuft, gibt es keinen Performance Mixer. VST- und AU-Hostprogramme haben ihren eigenen Mixer, daher ist KORE's Performance Mixer dort überflüssig.

Wenn KORE als eigenständiges Programm läuft, kann man es als **verschachtelten Mixer** betrachten. Innerhalb der Source und Send Channels des Performance Mixers verbirgt sich ein weiteres Mischpult, der Sound Mixer.

Performance Presets



Organisieren Sie Ihre Performance Presets.

Durch das flexible **Preset-System** eignen Performances sich hervorragend für die Bühnenarbeit. Sie können den Zustand sämtlicher Parameter einer Performance über Presets komplett frei von Nebengeräuschen und synchron zur zentralen Clock umschalten. Außerdem können alle Parameter des Performance Mixers beim Umschalten von Presets stufenlos ineinander überblendet werden. Harte Übergänge zwischen Presets gehören so der Vergangenheit an.

Der **Preset Manager** hilft Ihnen, die Preset-Listen zu verwalten und komplexe Klang- und Effektabläufe für Ihre Live-Performance zu erstellen.

Sound Channels

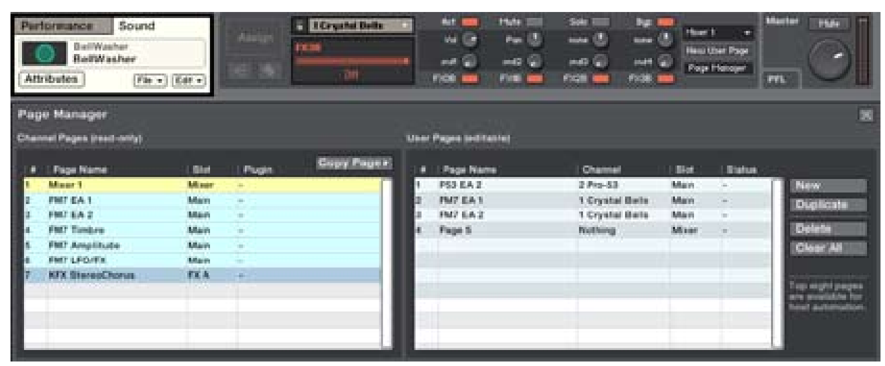


Ein KoreSound im Rack View.

Der **Sound Mixer** ist dem Performance Mixer im Aufbau sehr ähnlich, ihm fehlen allerdings die direkten Ausgänge und der PFL Bus.

Der Sound Mixer ist auch der Platz, an dem Sie die VST- und AU-Plugins finden. Sie können in allen Slots der Channels genutzt werden, egal ob Main Slot oder Insert Slot. KoreSounds können beliebig tiefgehende Strukturen mit vielen Instrumenten, Send- und Group Channels sein, so dass äußerst komplexe Multisounds erstellt werden können. Die weitgehenden Möglichkeiten des Sound Mixers machen die Produktion neuer Klänge auf der Basis der riesigen KORE Library zu einem Kinderspiel.

Der Page Manager



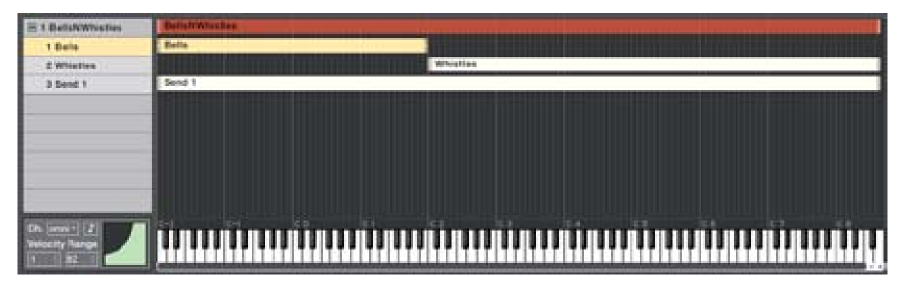
Organisieren Sie Ihre Controller Pages.

Die enge Integration von Software und Hardware bei KORE ist nur durch das flexible System aus **Controller Pages** möglich.

Alle Parameter der Instrumente in NATIVE INSTRUMENTS KOMPLETE 3 wurden bereits für Sie auf gut organisierten Controller Pages zusammengefasst und können sofort über den KORE Controller genutzt werden.

Sie können auch schnell und bequem neue Pages mit Ihren eigenen VST/AU- oder KORE-Parametern erstellen und so zu einer maßgeschneiderten Oberfläche für die Arbeit auf der Bühne oder im Studio kommen.

Der Mapping Manager



Aufteilung der Tastatur in einer KORE Performance.

KORE macht es Ihnen leicht, die Instrumente komplexer Multisounds auf die MIDI-Tastatur zu verteilen. So wird jedes Keyboard zum Masterkeyboard.

KORE Walkthrough 1 – Ihre erste KORE Performance

Wenn Sie dieses kurze Kapitel durchgearbeitet haben, haben Sie einen guten Überblick über KORE's Möglichkeiten. Starten Sie dafür bitte KORE als eigenständiges Programm. Im Plugin steht der Performance Mixer nämlich nicht zur Verfügung.

Um dieses Einführungskapitel gut nutzen zu können, sollten NI Pro-53 und FM7 installiert sein. Bitte nehmen Sie nicht die AU-Versionen der Plugins, da KORE's Klang-Library auf Basis der VST-Versionen erstellt wurde.

Dieses Kapitel hat eine feste Struktur, was Sie allerdings nicht davon abhalten sollte, auf eigenen Pfaden zu wandeln, wenn Sie etwas besonders interessiert.

Fangen Sie bitte mit einem "leeren" KORE an, welches nur die Global Controls anzeigt, wie es auf dem folgenden Bild zu sehen ist:



Eine leere KORE Performance.

Im Zentrum von KORE steht die **Datenbank**. In der Datenbank finden sich Verweise auf alle KoreSounds und Performances auf Ihrem System und der Browser gibt Ihnen gute Werkzeuge an die Hand, um gewünschte Klänge zu finden.



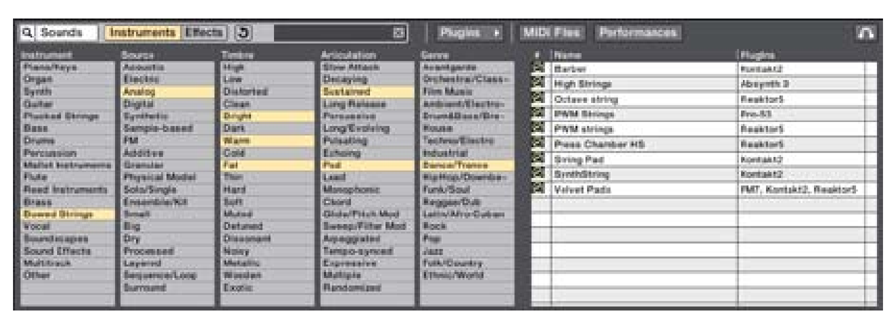
Klicken Sie auf den Browser-Knopf, um die Oberfläche für KORE's Datenbank zu sehen.

Fangen wir also einfach an und öffnen den **Browser**, indem wir auf den Browser-Knopf in KORE's Application Control Bar klicken. Das ist der oberste Streifen im Programmfenster.



Schalten Sie die Database View ein.

Schalten Sie den Sound-Knopf auf weiß, damit die **Database View** angezeigt wird.



Nutzen Sie den Browser, um Ihre KoreSounds zu finden.

Jetzt haben Sie die **KORE Library** offen vor sich. Auf der linken Seite des Browsers befinden sich fünf Spalten mit Kategorien von Attributes. Diese **Attributes** werden in KORE genutzt, um alle KoreSounds zu **charakterisieren** und um sie dann später schnell wiederzufinden.

Filtern wir einmal die Daten, um einen dicken, synthetischen Streicherklang zu finden, den wir als Fläche in einem Stück nutzen möchten. Dafür kombinieren wir einfach ein paar Attributes, indem wir sie in der Attributes Liste anklicken:

1. Klicken Sie auf **Bowed Strings** unter **Instrument**
2. Dann wählen Sie **Analog** unter **Type**
3. In der **Timbre Kategorie** kombinieren Sie **Bright** und **Warm** mit **Fat**
4. Unter **Articulation** nehmen wir **Pad** und **Sustained**
5. Und zuletzt wählen wir **Dance/ Trance** als **Genre**

Durch die Kombination der verschiedenen Attributes engen Sie die Suche immer weiter ein und die Zahl der Treffer auf der rechten Seite des Browsers sinkt immer weiter.

Laden Sie Ihren ersten KoreSound

Der Pro-53 KoreSound *PWM Strings* sieht vielversprechend aus. Laden Sie ihn mit einem Doppelklick. Es erscheint eine kurze Nachricht zur Bestätigung des Ladevorgangs. Aber wo finden wir jetzt den geladenen KoreSound? Das geht so:

1. Schließen Sie den **Browser,** indem Sie den Browser-Knopf deaktivieren
2. Aktivieren Sie dafür den **Channel Mixer**
3. Stellen Sie sicher, dass Sie sich auf der Registerkarte **Performance** befinden. Jetzt sollten Sie einen **Performance Channel** sehen, der den neuen KoreSound enthält.

Dieser Kanal wird **Source Channel** genannt, weil im eingebetteten Sound Mixer ein klangerzeugendes VST- oder AU-Plugin sitzt.



Der frisch geladene KoreSound in der Performance View.

Was findet sich in einem KoreSound?

Jetzt schalten wir in den **Sound Mixer**, indem wir auf die Registerkarte **Sound** links oben im Fenster klicken.



Der Sound Mixer mit dem geladenen KoreSound.

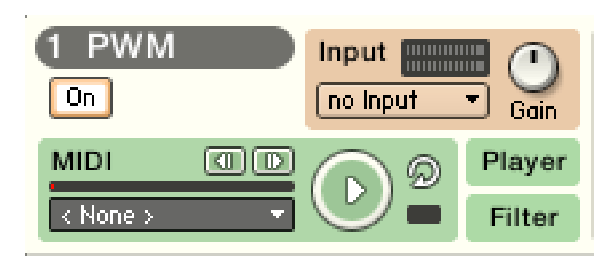
Wir sehen jetzt einen weißen **Sound Channel** im Mixer. Das ist das *PWM Strings* Patch, das wir gerade geladen haben und daher wird dieser Kanal als Source Channel bezeichnet.

Momentan sehen wir den Sound Mixer in der **Rack View**. Wir schalten einmal auf die **Mixer View**, indem wir auf den Mixer View Knopf ganz links im Fenster klicken (der mit den drei senkrechten Streifen). Die Rack Unit sieht anders aus als der Mixer Strip und sie verhält sich auch etwas anders: Hier haben Sie Zugang zum MIDI-File Player und zum MIDI-Filter. Außerdem können Sie auf der Rack Unit Effekte mit dem Effects Control Panel editieren.



Der gleiche Source Channel in der Mixer View.

Wir werden allerdings in der Rack View bleiben, schalten Sie also bitte wieder zurück.



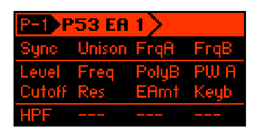
Ein neuer Name für den Kanal.

Da wir gerne einen anderen Namen für den Kanal hätten, klicken wir jetzt auf den Header des Source Channels und geben *PWM* ein.

Spielen und manipulieren Sie den KoreSound

Wenn Ihre Sound- und MIDI-Hardware richtig eingebunden ist, sollten Sie jetzt den KoreSound auf Ihrer **MIDI-Tastatur** spielen können. Wenn dies nicht funktioniert, lesen Sie bitte die entsprechenden Kapitel im Handbuch für die Installation und das Setup nach. Achten Sie außerdem darauf, dass Ihr MIDI-Keyboard auf dem richtigen MIDI-Kanal sendet (in diesem Fall muss das Kanal 1 sein).

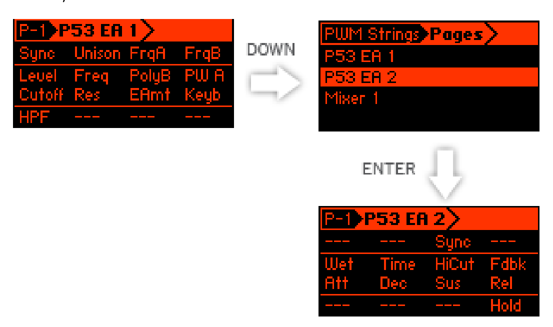
Jetzt können Sie ein paar schöne, entspannte Akkorde hinlegen.



Sie können auch einige wichtige Parameter des Instrumentes über Ihren **KORE Controller** verändern. Drücken Sie einfach einmal auf den **Control**-Knopf der Hardware und es erscheint die erste **Easy Access Page** (namens P53EA1) im Display. Spielen Sie einen Akkord und bewegen Sie den ersten Drehregler in der zweiten Reihe. Damit haben Sie Kontrolle über die Filter-Eckfrequenz (Cutoff Frequency) des Pro-53 Klanges.

Egal welchen KoreSound aus der Library Sie auch laden, Sie werden immer die gleichen Parameter auf den Easy Access Pages des KORE Controllers finden. Sie brauchen also keinen Gedanken zu verschwenden, wenn Sie z.B. schnell einmal die Resonanz des Filters verstellen möchten: Der Parameter ist immer an der gleichen Stelle zu finden. Zugreifen und Drehen ist alles, was Sie machen müssen.

Die Controller Page, die gerade auf dem Display des KORE Controllers angezeigt wird, finden Sie auch immer im Global Controller der Software.



Wenn Sie auf den **Down**-Knopf des Controllers drücken, erscheint ein Menü mit den vorhandenen Pages für den Kanal. Drücken Sie Down und dann Enter, um auf die **Easy Access Page 2** zu gelangen, die einen weiteren Satz vordefinierter Parameter enthält.

Vielleicht ist Ihnen schon aufgefallen, dass unser Sound einen Vibrato-Effekt produziert, wenn man das Modulationsrad des MIDI-Keyboards bewegt. Angenommen, Sie bevorzugen die Kontrolle der Filter-Eckfrequenz durch das Modulationsrad: Weisen wir also einfach einmal dem Modulationsrad die Filter-Eckfrequenz zu.

Öffnen Sie die Oberfläche des Pro-53 Plugins, indem Sie doppelt auf das **Slot Display** klicken.



Schalten Sie die PWM von Oszillator A aus.

Im nächsten Schritt schalten wir die Pulsweiten-Modulation von Oszillator A aus, indem wir den **PWA**-Knopf im Pro-53 Plugin deaktivieren. Wenn Sie jetzt das Instrument anspielen, werden Sie feststellen, dass das Modulationsrad keinerlei Effekt mehr hat.

Wir möchten nun also die Filter-Eckfrequenz des *Pro-53* mit dem Rad kontrollieren. Außerdem hätten wir gerne eine umgekehrte Arbeitsweise, das heißt die Eckfrequenz soll *niedriger* werden, wenn wir das Rad *hochdrehen*. Das wird folgendermaßen gemacht:

1. Wir werden dies in KORE machen. Sie können das Pro-53 Plugin also wieder **schließen**.

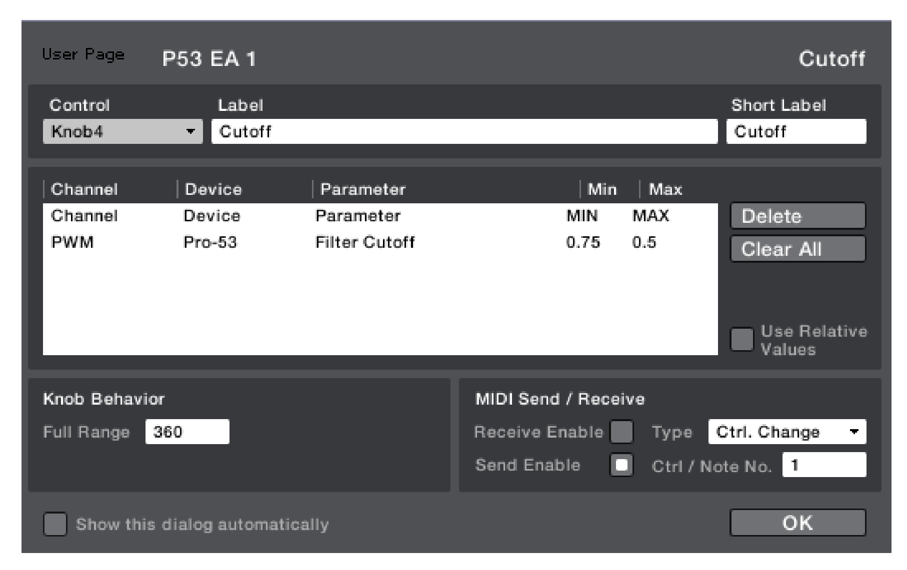


Die Easy Access Page 1 des Pro-53 im Global Controller.

2. Achten Sie darauf, dass der Eintrag **User Page** im **Channel Menü** der Global Controls gewählt ist. Sie sehen die **Easy Access Page 1** des Pro-53 (P53 EA1). Easy Access Pages sind vordefinierte **Sound Channel Pages**,auf denen die wichtigsten Parameter des jeweiligen Plugins zusammengefasst werden. Für den Pro-53 gibt es zwei solcher Pages, die Sie beide über das **Page Select Menü** oben rechts im Global Controller erreichen können. Wir bleiben auf der ersten Page.



3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Cutoff-Regler und wählen Sie dann die Assignment Properties vom Menü.



Die Assignment Properties des Cutoff-Reglers.

4. Dann aktivieren Sie den **Receive Enable** Schalter und setzen den Parameter **Ctrl/ Note No.** auf **1**. Jetzt reagiert der Regler auf Daten von MIDI-Controller Nummer 1, was gleichbedeutend ist mit dem Modulationsrad.
5. Außerdem setzen wir noch den **MIN** Parameter auf **0.75** und **MAX** auf **0.5**. Sie erinnern sich, dass wir eine umgekehrte Arbeitsweise des Modulationsrades erreichen möchten: Indem wir das Minimum der Skalierung auf einen höheren Wert setzen als das Maximum, erreichen wir den gewünschten Effekt. Zusätzlich begrenzen wir durch diese Werte noch den effektiven Arbeitsbereich des Modulationsrades, so dass der Filter nicht komplett schließt und auch nicht ganz aufgeht.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Assignment Properties zu schließen. Wenn Sie jetzt ein paar Noten spielen und dabei das Modulationsrad Ihrer Tastatur bewegen, bewegt sich der Cutoff-Regler in KORE ebenfalls und Sie können hören, wie der Filter auf- und zugeht.

Modifikation des KoreSounds durch Effekte

Lassen Sie uns dem Streicherklang etwas mehr Bewegung verleihen, indem wir einen Flanger hinzufügen.

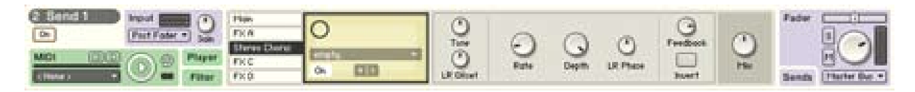
Wir möchten, dass der Effekt **parallel** zum Originalklang läuft. Also brauchen wir einen **Send Channel**.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: Command-Klick) auf den dunkelgrauen (leeren) Bereich des Mixers. Sollten Sie keinen leeren, grauen Bereich sehen, klicken Sie einfach auf das kleine Pluszeichen auf der linken Seite der Oberfläche. Dieser Schalter wird **Rack View Increase** Knopf genannt.



Ein leerer Send Channel im KoreSound.

2. Wählen Sie den Befehl **Add Send Channel** vom Menü. Unter dem Source Channel mit dem *Pro-53* Plugin erscheint jetzt ein neuer Send Channel. Wir werden jetzt einen Chorus/ Flanger-Effekt im zweiten Insert Slot öffnen. Sound Channels haben einen Main Slot, der VST- oder AU-Plugins beherbergen kann und vier **Insert Slots** für weitere Plugins oder für die **internen KORE Effekte**.



Der neue Chorus-Effekt.

3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: Command-Klick) auf den **zweiten Insert Slot namens FX B** (bitte lassen Sie den ersten Insert Slot direkt unter dem Main Slot frei, wir brauchen ihn später noch) und wählen den **Stereo Chorus** von der Effektliste. Es kann sein, dass Sie auf der Liste etwas nach unten scrollen müssen, um den Effekt zu finden.
4. Lassen Sie uns einen intensiven Flanger-Klang einstellen. Ein Klick auf den Slot mit dem Stereo Chorus öffnet das **Effect Control Panel** rechts vom Slot Display der Rack Unit. Wenn Sie die Regler bewegen, zeigt das **Value Display** (oben in den Global Controls) die einzelnen Parameter mit ihren Werten an. Setzen Sie **Depth** auf **100%**, **Rate** auf **0.15 Hz** und **Feedback** auf ungefähre 80%. Für feinere Werteeingaben drücken Sie die **Shift-Taste**, während Sie die Maus bewegen.

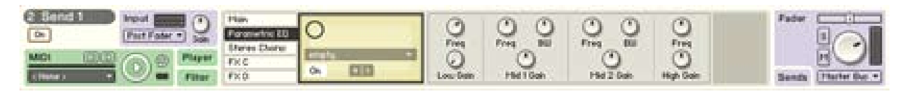
5. Wenn wir jetzt spielen, hören wir – keinen Effekt. Das ist aber auch zu erwarten, weil wir den Effekt ja noch nicht mit einem Signal beschickt haben.



6. Da wir das Signal des Pro-53 durch den Effekt schicken möchten, öffnen wir jetzt die Registerkarte **Sends** des **Source Channels** (ganz rechts auf der Rack Unit). Wir drehen den Regler für den **Send 1** auf ungefähr **0 dB**.

Jetzt erhält der Send Channel ein Signal vom Source Channel und man kann den Flanger gut hören. Der Klang ist allerdings etwas zu extrem, weil der Flanger das komplette Frequenzspektrum des Streicherklanges bearbeitet. Tiefe Frequenzen funktionieren nicht immer gut mit einem Flanger.

Daher werden wir einen Equalizer vor den Flanger setzen, um die tieferen Frequenzen herauszufiltern (Deswegen haben wir den ersten Insert Slot frei gelassen haben).



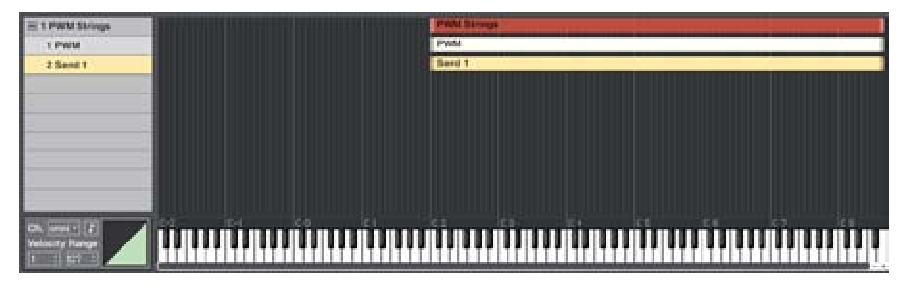
Ein parametrischer EQ im ersten Insert Slot.

Klicken Sie auf den **ersten Insert Slot** und wählen Sie **Parametric EQ** von der Liste. Dann klicken Sie auf den Insert Slot, um das Effect Control Panel des Equalizers zu öffnen. Dann setzen Sie die **Low Frequency** auf ca. **600 Hz** und den Low Gain auf **-20 dB**. Das nimmt einen Großteil der tiefen Frequenzen aus dem Klang heraus, bevor dieser den Chorus erreicht.

Spielen Sie ein paar Akkorde, um den Unterschied zu hören.

Begrenzung des Tastaturbereichs im Mapping Manager

Wir werden jetzt den Tastaturbereich etwas einschränken, in dem unser KoreSound spielbar ist. Das kann nützlich sein, wenn wir unserer Performance später noch weitere Instrumente hinzufügen möchten und diese dann auch live spielbar sein sollen.



Verteilen Sie Ihre Instrumente auf der Tastatur.

Schalten Sie auf den **Mapping Manager**, indem Sie auf den zugehörigen Schalter in der Application Control Bar klicken. Der Mapping Manager zeigt Ihnen die Tastaturbereiche sämtlicher vorhandener Channels an. In unserem Fall sehen wir einen Performance Channel mit zwei untergeordneten Sound Channels. Der Performance Channel kann auf- und zugeklappt werden, indem Sie auf das kleine **Plus/ Minus**-Symbol vor seinem Namen in der Channel-Liste klicken. In der **Expanded View** werden die Sound Channels der einzelnen Performance Channels mit eigenen Tastaturbereichen angezeigt. Sie fragen sich vielleicht, warum es Tastaturbereiche für Effekt-Channels gibt: Da manche Effekte MIDI-Daten verarbeiten können, ist es durchaus sinnvoll, hier ebenfalls Tastaturbereiche zuzulassen.

Wir möchten unsere Performance auf den Bereich zwischen **C2** und **G8** beschränken. Ziehen Sie also die **untere Bereichsbegrenzung** des **Tastaturbereiches** der Performance auf die Note **C2**. Die beiden Bereiche der Sound Channels ziehen automatisch mit und passen sich der für die Performance definierten Zone an.

Wenn Sie jetzt im Bereich unter dem C2 spielen, hören Sie nichts.

Schauen Sie sich die Attributes des KoreSounds an und fügen Sie eigene hinzu

Wie wir schon gesehen haben, ist KORE’s **Datenbank** für die Suche nach KoreSounds sehr gut ausgestattet. Wenn man eigene Klänge in die Datenbank aufnimmt und sie dann später auch schnell wiederfinden möchte, lohnt es sich, etwas Aufwand bei der Vergabe der **Attributes** zu betreiben. Sie finden ein spezielles Übungskapitel zu diesem Thema weiter unten in diesem Handbuch. Lesen Sie es bitte, bevor Sie anfangen eigene Klänge in die Library aufzunehmen.

Schließen Sie jetzt den Mapping Manager, indem Sie auf den Mapping-Knopf in der Application Control Bar klicken. Klicken Sie bitte auch auf den Channels-Knopf, um den Mixer zu schließen.

Sie sehen jetzt die KORE Oberfläche in ihrer minimalen Form. Aktivieren Sie die Registerkarte Sound.



Der Attributes Manager von KORE.

Dann klicken Sie auf den **Attributes**-Schalter in der Registerkarte Sound, um den **Attributes Manager** zu öffnen. Jetzt können Sie die Attributes des KoreSounds nach Belieben ändern.

Speichern Sie den modifizierten KoreSound

Wir speichern jetzt den neuen KoreSound, ohne das Original zu überschreiben.

1. Öffnen Sie das File Menü und wählen Sie dann **Save Sound As...**
2. Ein Dialog erscheint. Geben Sie hier einen neuen Namen ein, beispielsweise *PWM Strings Flanged.*
3. Drücken Sie die Enter-Taste

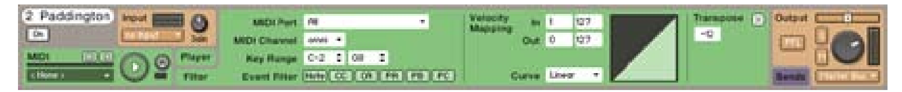
Sie haben gerade Ihren ersten KoreSound gespeichert.

Laden Sie mehr KoreSounds, um Ihre erste Performance zu erstellen



Ein zweiter Source Channel ist aufgetaucht.

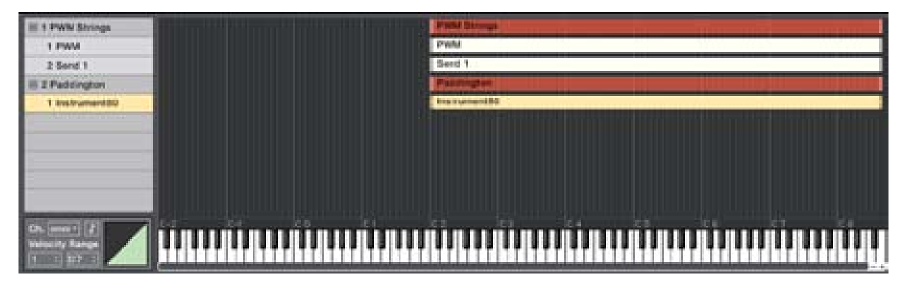
Wir öffnen den Browser und geben *Paddington* in das **Suchfeld** ein. Als Nächstes klicken wir doppelt auf den Paddington KoreSound, um ihn zu laden. Wechseln Sie auf den **Performance Mixer** und überprüfen Sie, ob der neue KoreSound geladen wurde. Sie sollten jetzt zwei Source Channels haben.



Der MIDI-Filter unseres FM7 KoreSounds.

Der neue KoreSound soll den vorhandenen Streicherklang in den tiefen Frequenzen etwas dicker machen. Deshalb werden wir den neuen Sound eine Oktave tiefer transponieren.

1. Schalten Sie in die Rack View, um zum MIDI-Filter zu gelangen.
2. Auf der Registerkarte **MIDI-Filter** des *Paddington* Channels sehen Sie ganz rechts den Parameter **Transpose**.
3. Klicken Sie auf den Wert und ziehen Sie die Maus herunter, um einen neuen Wert von -12 Halbtönen einzustellen. Der neue Klang ist jetzt also eine Oktave tiefer gestimmt.



Die Tastaturbereiche werden angeglichen.

Wir müssen jetzt noch den Tastaturbereich des neuen KoreSounds an den der *PWM Strings* angleichen. Öffnen Sie also wieder den Mapping Manager und ziehen Sie die untere Begrenzung des *Paddington* Tastaturbereiches auf **C2** – fertig. Schalten Sie den Mapping Manager wieder aus.

Jetzt werden wir noch einen schönen Synthie-Bass für die tiefen Tasten unserer Tastatur öffnen, die wir bisher ungenutzt gelassen haben.

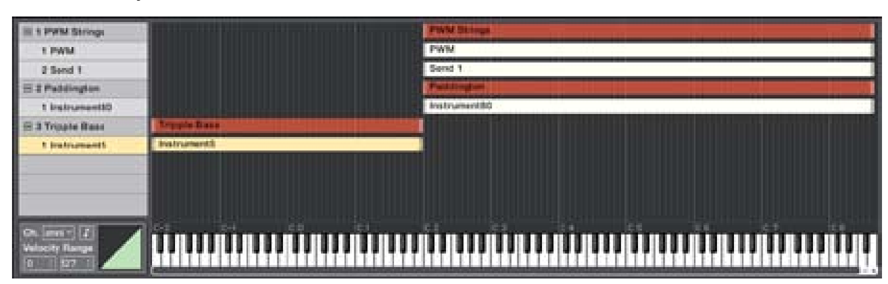
1. Öffnen Sie den Browser und geben Sie *Tripple* in das Suchfeld ein. Sie sollten einige Treffer in den Search Results sehen.

2. Dann prüfen Sie, dass Sie sich im **Performance Mixer und NICHT im Sound Mixer** befinden. Wenn Sie jetzt nämlich einen KoreSound in den Sound Mixer laden, ersetzen Sie damit den vorhandenen KoreSound, und das ist ja nicht geplant.
3. Klicken Sie doppelt auf den **Tripple Bass** KoreSound im Browser, um ihn in die Performance zu laden und schließen Sie dann den Browser.



Die Performance wächst.

Wir haben jetzt drei Channels in der Performance.



Der dritte KoreSound liegt auf den tiefen Tasten der Tastatur.

4. Aktivieren Sie den **Mapping Manager** und setzen Sie den **Tastaturbereich** für den neuen KoreSound zwischen **C-1** und **B1**. Wir haben jetzt also unten auf der Tastatur einen Bass und im oberen Bereich den Streicher-Klang.
5. Schließen Sie den Mapping Manager.

Neue Namen für die Performance Channels

Vielleicht ist Ihnen schon aufgefallen, dass die Performance Channels generische Namen haben. Sie heißen momentan alle *Sound*. Natürlich können Sie die **Namen** frei wählen.



Die Channels wurden umbenannt.

Klicken Sie einfach doppelt auf den Namen des Channels im Channel Header und geben Sie einen neuen Namen ein. Wir haben hier **Strings**, **FM7Pad** und **Bass** gewählt.

Erzeugen Sie eine User Page, um einige Parameter der Performance zu kontrollieren

Im **Page Select** Menü des **Performance Mixers** können Sie zwischen den von KORE automatisch erzeugten Mixer Pages Ihrer drei Channels wählen. Sie enthalten einige grundlegende Parameter wie Volume und Panning. Denken Sie immer daran, dass Sie die Controller Pages auch bequem über den KORE Controller bedienen können. Das kann Ihnen viel Tastatur- und Mausarbeit ersparen.

Vielleicht hätten Sie aber auch manchmal die Lautstärke und das Panning für alle Channels auf einer Seite und zusätzlich noch die Channel Enable Schalter. KORE macht es Ihnen leicht, wenn es darum geht, Ihre maßgeschneiderte Oberfläche zu erstellen. Lassen Sie uns einmal eine solche **User Page** erzeugen:

1. Legen Sie eine neue **User Page** an, indem Sie auf den **New** Schalter im Global Controller klicken.
2. Um Ihn mit neuen Parametern füllen zu können, klicken Sie den **Assign** Knopf.



Neue Parameterzuweisungen für die User Page.

3. Dann klicken Sie auf den **ersten Schalter** in der ersten Reihe der leeren User Page.
4. Klicken Sie auf den **Channel Enable** Schalter des ersten Channels (*PWM Strings*).
5. Deaktivieren Sie den **Assign** Schalter und schließen Sie die Assignment Properties mit **OK**. Jetzt haben Sie mit dem Schalter auf der User Page und natürlich auch mit Ihrer **KORE Hardware** Kontrolle über den Channel Enable Schalter des Performance Channels.
6. Wiederholen Sie diese Prozedur ein paar Mal, um die ersten zwei Regler der User Page mit dem **Master Volume** und dem **Panning** Regler von **Channel 1** zu verbinden.
7. Dann tun Sie das Gleiche für die anderen beiden Channels, nur dass Sie deren Parameter jeweils der zweiten und dritten Spalte auf der User Page zuweisen.

Das war’s. Jetzt haben wir unsere erste User Page.

Diese Arbeitsweise funktioniert genau so auch auf der **Sound-Ebene**. Auch dort können Sie User Pages anlegen und auf der Sound-Ebene können Sie sogar sämtliche Parameter der VST- oder AU-Plugins den User Pages zuweisen.

Legen Sie einen ersten Satz Performance Presets an

Es gibt Situationen, in denen Sie schnell zwischen komplett verschiedenen Klängen und Einstellungen wechseln möchten. Das machen Sie am Besten auf der Performance-Ebene.

Fast alle Parameter einer Performance können in einem Preset gespeichert werden und Presets können schnell und ohne Störungen im Klanggeschehen umgeschaltet werden.



Der Preset Manager der Performance mit einigen Presets.

Für den Anfang speichern wir erst einmal ein Preset mit den aktuellen Einstellungen von KORE.

1. Klicken Sie auf den **Preset List Edit** Schalter der Registerkarte Performance.
2. Die Performance Preset List öffnet sich.
3. Klicken Sie **Append** unter **Save Current State**, um ein Preset mit den aktuellen Einstellungen zu erstellen.
4. Klicken Sie doppelt auf den Namen in der Preset Liste (momentan lautet der “*empty*”) und geben Sie als neuen Namen „*All Strings and Bass*“ ein.
5. Drücken Sie die Enter-Taste.

Schon haben wir unser erstes Preset.

Als nächsten Schritt hätten wir gerne ein Performance Preset, das den *Paddington* KoreSound ausschaltet und nur die **PWM Strings** und den **Bass** spielbar lässt.

1. Klicken Sie wieder auf den Presets Schalter, um den Preset Manager zu schließen.
2. Im Rack View schalten Sie jetzt den **Slot Enable** Schalter des **Paddington** Channels auf **Off**. Sie finden diesen Schalter auf dem Slot Display. Das ist der Bereich rechts von den Slots, der den Namen des KoreSounds anzeigt.
3. Dann öffnen Sie den Preset Manager erneut und erzeugen ein neues Preset. Diesmal nennen Sie es *PWM Strings and Bass*.
4. Schließen Sie den Manager erneut.



Sie können Presets über das Preset Menü umschalten.

Jetzt können Sie zwischen den beiden Presets hin- und herschalten, indem Sie entweder das jeweilige Preset vom **Preset Menü** wählen oder auf die zwei kleinen **Pfeile** links vom Menü klicken.

Speichern Sie Ihre Performance

Klicken Sie auf den **Save** Knopf der Registerkarte Performance, um den KoreSound zu speichern. Ein Dialog erscheint, auf dem KORE Sie nach einem **Dateinamen** fragt. Geben Sie einen aussagekräftigen Namen ein, klicken Sie **OK** und die Performance wird gespeichert.

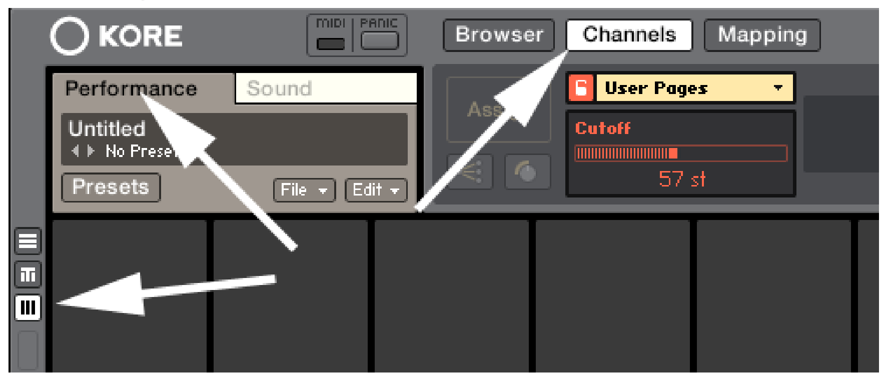
KORE Walkthrough 2 – Ein KoreSound von Grund auf

In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie Ihren ersten KoreSound von Grund auf erstellen. Dies ist besonders nützlich für KORE Benutzer, die die nötigen Plugins für den vorangegangenen Abschnitt nicht installiert haben.

Wir werden Folgendes tun:

- Channels erzeugen
- Die Channels mit Plugins belegen
- Die Tastaturbereiche definieren
- Effekte hinzufügen
- Den fertigen KoreSound mit Attributes versehen
- Den KoreSound abspeichern

Vorbereitungen



Schalten Sie auf die Performance-Ebene und aktivieren Sie den Mixer. Schalten Sie außerdem die Mixer View an.

Wir müssen zunächst einige Vorbereitungen treffen, die KORE in den richtigen Zustand für dieses Kapitel versetzen. Schauen Sie sich dafür die obige Abbildung an.

1. Starten Sie KORE als **eigenständiges Programm**, d.h. nicht als Plugin in einem Sequencer.
2. Der **Performance Mixer** sollte aktiv sein. Wenn dies nicht der Fall ist, klicken Sie auf die Registerkarte Performance im linken oberen Bereich des KORE Fensters.
3. Klicken Sie auf den kleinen Knopf mit drei vertikalen Streifen auf der linken Seite der Oberfläche, um die **Mixer View** zu aktivieren.
4. Deaktivieren Sie alle globalen Views außer den **Channels**.

Erzeugen Sie den ersten KoreSound



Erste Schritte zum neuen KoreSound.

Sie sehen eine Reihe leerer, grauer Performance Channels. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: Command-Klick) auf diese graue Fläche und wählen Sie dann **Add Source Channel** vom Menü **(Schritt 1)**. Sie haben gerade einen Source Channel angelegt, den Sie jetzt mit klanglichem Inhalt füllen können.

Dafür klicken Sie doppelt in den grauen Kasten, in dem **Untitled** steht **(Schritt 2)**. In der KORE-Sprache wird dieser Kasten **Main Slot** genannt. Der Doppelklick führt Sie auf den **Sound Mixer**. Alternativ können Sie auch auf den Sound Mixer wechseln, indem Sie auf die Registerkarte Sound klicken.

Sie haben jetzt den leeren Sound Mixer vor sich. Hier ist die Arbeitsweise die Gleiche wie beim Performance Mixer: Ein Klick mit der rechten Maustaste (Mac: Command-Klick) auf den leeren Bereich und dann **Add Source Channel** vom Menü wählen **(Schritt 3)**.

Im nächsten Schritt laden wir ein VST- oder AU-Plugin in den neuen Channel. Dies passiert mit einem Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf den **Main Slot** im Zentrum des **Source Channels (Schritt 4)**. Jetzt können Sie ein **Plugin** Ihrer Wahl von der Liste laden. Wir haben Absynth 3 genommen, Sie können aber jedes andere Instrument wählen, das auf Ihrem System installiert ist.



Das neue Instrument.

Jetzt wählen Sie im Plugin ein Preset aus und schließen dann die Oberfläche, indem Sie den **Close** Schalter (Kreuz) rechts oben im Rahmen des Plugin-Fensters klicken **(Schritt 5)**. Sie können die Oberfläche jederzeit wieder öffnen, indem Sie doppelt auf den Main Slot des Source Channels klicken.

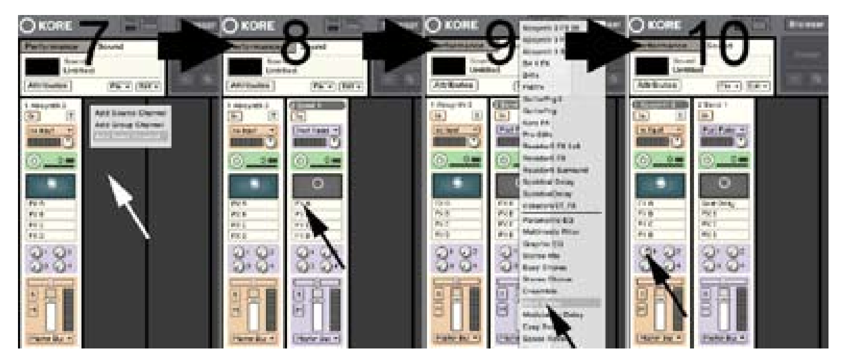
Mappen des neuen KoreSounds auf die Tastatur



KOREs Mapping Manager.

Wir werden jetzt den Tastaturbereich des neuen KoreSounds etwas einschränken. Dafür aktivieren wir den **Mapping Manager (Schritt 6)**. Dann brauchen Sie einfach nur die Begrenzungen der **Tastaturbereiche** für den Performance und den Sound Channel mit der Maus anzuklicken und auf die gewünschte Note zu ziehen. Im obigen Bild haben wir einen Tastaturbereich zwischen **C2** und **C4** gewählt.

Ein Send Channel für Effekte



Vier Schritte zum Effekt.

Der nächste Schritt ist die Erzeugung eines **Send Channels**:

1. Klicken Sie auf den **Channels** View Schalter ganz oben im KORE Fenster, um den Sound Mixer anzuzeigen. Sie können auch auf den Mapping Schalter klicken, was den Mapping Manager schließt und den Mixer wieder in den Vordergrund bringt.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: Command-Klick) in den leeren Bereich des Sound Mixers und wählen Sie diesmal **Add Send Channel** vom Menü **(Schritt 7)**. Sie haben gerade einen neuen Send Channel erzeugt.
3. Wir möchten dem Send Channel einen Effekt hinzufügen. Dafür klicken Sie wiederum mit der rechten Maustaste (Mac: Command-Klick) auf den ersten **Insert Slot** mit der Aufschrift **FX A (Schritt 8)** und wählen das **Delay 1** von der Liste **(Schritt 9)**.
4. Wir möchten das Delay mit Signalen aus unserem Source Channel beschicken. Drehen Sie also den **Send Level** Regler des Source Channels etwas auf **(Schritt 10)**. Wenn Sie jetzt ein paar Noten auf Ihrer Tastatur spielen, sollten Sie die Echos hören.

Angenommen, Ihnen gefällt das Preset des Delays nicht sonderlich: Stellen wir einfach einen anderen Klang ein.

1. Schalten Sie in die **Rack View**, indem Sie auf den kleinen Knopf mit drei horizontalen Streifen auf der linken Seite klicken. Die Channels werden jetzt als **Rack Units** angezeigt.
2. Klicken Sie auf den Insert Slot mit dem Delay Effekt, um das **Effects Control Panel** des Delays in der Rack Unit zu öffnen.
3. Experimentieren Sie ein bisschen mit den diversen Parametern des Delays. Dabei können Sie immer den aktuellen Parameterwert im **Value Display** der Global Controls sehen (ganz oben auf KOREs Oberfläche).

Speichern des KoreSounds in KORE's Library

Da wir jetzt einen neuen KoreSound haben, möchten wir ihn natürlich auch in der Library speichern und zwar mit einem Satz Attributes, damit wir ihn später auch schnell wiederfinden. Das geht so:



1. Schalten Sie die Channels weg. Sie sehen jetzt nur die **Global View** von KORE **(Schritt 11)**.
2. Klicken Sie auf **Attributes**, um den Attributes Manager zu öffnen.
3. Wählen Sie mehrere Attributes aus den verschiedenen Kategorien. Vielleicht möchten Sie auch Ihren Namen und ein paar Kommentare zum neuen Sound in den Feldern der **Meta Information** eintragen **(Schritt 12)**.
4. Um Ihren KoreSound zu speichern, gehen Sie in das **File Menü** und wählen **Save Sound As…**. Geben Sie einen Dateinamen ein und schon sind Sie fertig. Der Dateiname ist dann auch der Name des KoreSounds in der Library.



KORE's Attributes Manager.

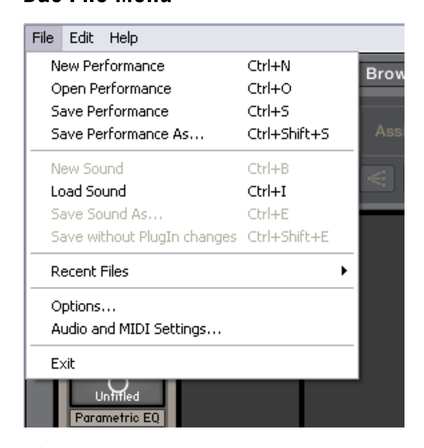
Herzlichen Glückwunsch! Sie haben gerade Ihren ersten KoreSound erstellt und nebenbei einiges über KORE's Oberfläche gelernt.

KORE – Die Referenz

KORE Menüs

KORE ist ein mächtiger Host für Plugins. Es wurde oben schon mehrfach betont, aber es sei nochmals gesagt: KORE kann als Plugin in einem Sequencer laufen oder als eigenständiges Programm. Wenn KORE als eigenständiges Programm läuft, kommt zur Funktionalität des Plugins eine zweite Mixer-Ebene hinzu, die auch die Verbindung mit der Sound- und MIDI-Hardware Ihres Rechners übernimmt. Außerdem sind die im Folgenden beschriebenen Menüs des KORE-Programms im Plugin natürlich nicht zu finden.

Das File Menü



KORE's File Menü.

Das **File Menü** bietet Befehle zum Anlegen, Laden und Speichern von Performances und KoreSounds.

New Performance legt eine leere Performance an.

Open Performance öffnet einen Dialog, in dem Sie durch Ihr Dateisystem navigieren können, um eine **Performance-Datei** (**.kpe**) zu wählen und zu laden.

Save Performance speichert die aktuelle Performance auf die Festplatte. Wenn die Performance schon einmal gespeichert wurde, wird dieser Befehl die alte Version überschreiben. Wenn sie noch nie gespeichert wurde, können Sie in einem Dialog den Speicherort und den Dateinamen wählen.

Save Performance As... gibt Ihnen die Möglichkeit die aktuelle Performance mit neuem Namen und an einem neuen Ort zu speichern.

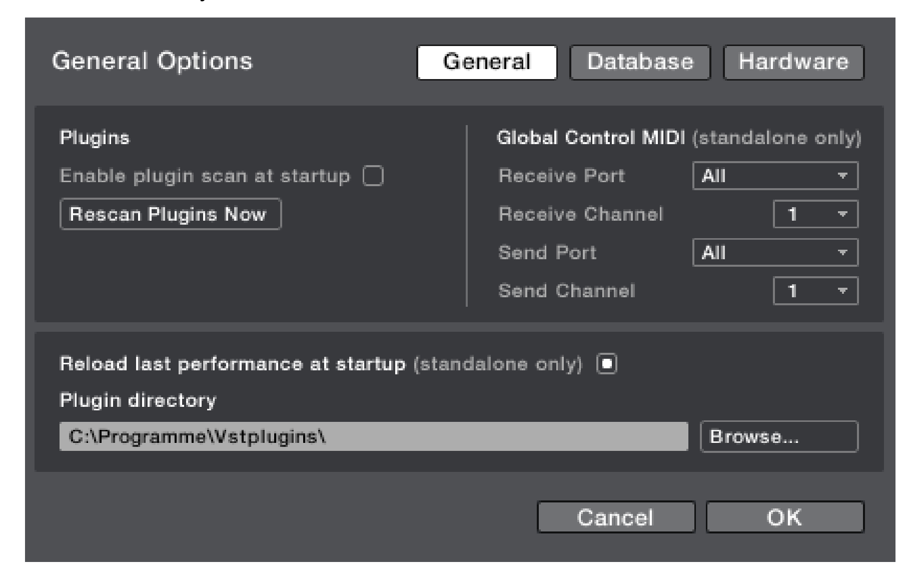
Load Sound öffnet einen KoreSound aus Ihrem Dateisystem. Wenn Sie diesen Befehl auf der Performance-Ebene ausführen, wird ein neuer Performance Channel mit dem KoreSound erzeugt. Auf der Sound-Ebene wird der aktuell angezeigte KoreSound durch den Neuen ersetzt.

Save Sound As... ist nur auf der Sound-Ebene verfügbar und öffnet einen Dialog zur Wahl des Dateinamens und des Speicherortes für die **KoreSound**-Datei (**.ksd**).

Um KORE's Dateiendungen nochmals zusammenzufassen:

- Performances: .kpe
- KoreSounds: .ksd

Recent Files zeigt eine Liste der zuletzt geöffneten Dateien, damit Sie kürzlich bearbeitete Projekte schnell wieder starten können.



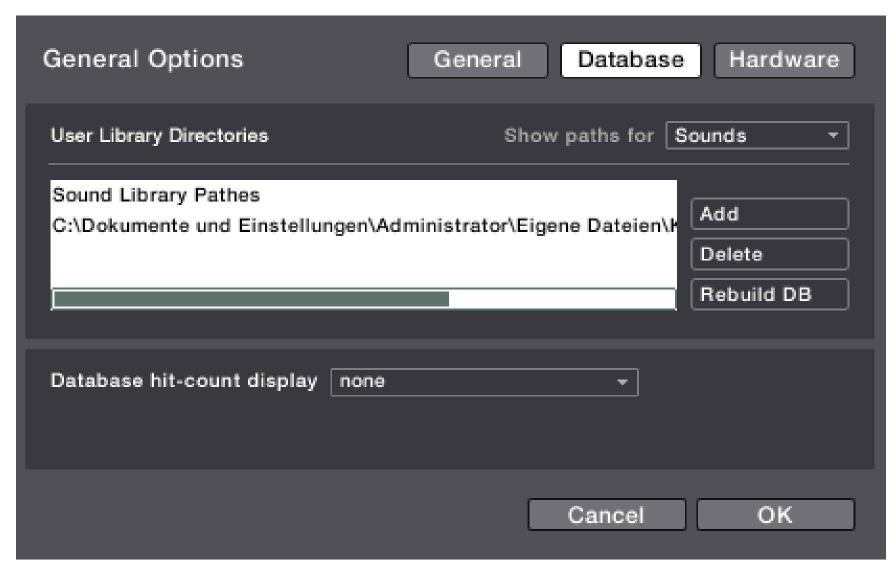
Globale Einstellungen in KORE.

Das **Options**-Fenster enthält drei Registerkarten: **General**, **Database** und **Hardware**.

Die **General Options** beschäftigen sich unter anderem mit Plugins und MIDI:

- **Enable plug-in scan on startup** lässt KORE beim Start eine komplette Überprüfung des Plugin–Ordners durchführen. Dies kann sinnvoll sein, um einen Fehler im Setup zu finden.
- **Rescan Plug-ins Now** liest die Plugins neu ein.

- **Reload last performance at startup** lässt KORE beim Start automatisch die zuletzt geöffnete Performance laden.
- Die **Plugin directory** ist der Ordner, in dem Ihre VST- und AU-Plugins liegen. Wenn Sie Ihre Dateien anders organisieren möchten als vorgegeben, können Sie hier Ihr eigenes Verzeichnis angeben. Manchmal ist es beispielsweise nötig, einige Plugins nicht zu nutzen.
- Die **Global Control MIDI** Parameter drehen sich um die MIDI-Kommunikation mit externen Geräten oder Programmen. Um diese Kommunikation möglich zu machen, wählen Sie einen **Receive** Port und einen **Send Port** inklusive zugehöriger **MIDI-Channels**. Die Ports können aus einer Liste gewählt werden, die in den Audio and MIDI Settings (ebenfalls im File Menü zu finden) definiert wird. Sie können beispielsweise MIDI von den **User Page Controls** senden oder Regler und Knöpfe MIDI-Daten empfangen lassen. Der Global Receive Port muss ebenfalls gesetzt sein, wenn Sie MIDI-Clock Signale empfangen möchten, um KORE zu extern laufenden Geräten oder anderen Programmen zu synchronisieren.

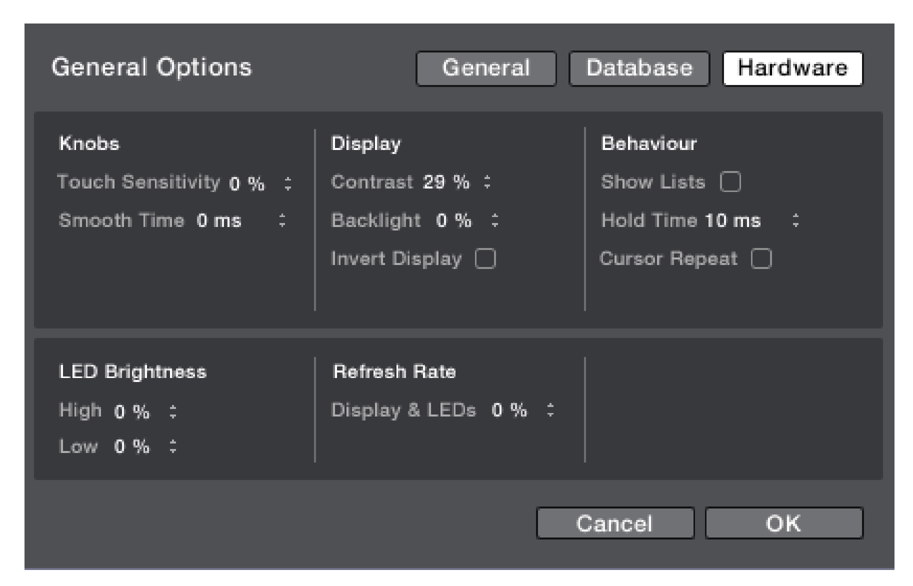


Die Database Options von KORE.

Auf der Registerkarte **Database** finden Sie Befehle zur Verwaltung von User Libraries und zur Wartung der Datenbank.

Sollten Sie eigene Verzeichnisse mit **KoreSounds**, **Performances** und **MIDI-Files** haben, können Sie diese hier eintragen. Wählen Sie dazu den gewünschten Type der neuen Library aus dem **Menü** rechts oben aus. Die bereits eingetragenen Libraries des gewählten Typs werden dann in der Liste angezeigt.

- Mit **Add** können Sie über einen Datei-Dialog eine neue Library hinzufügen.
- **Delete** entfernt die aktuell angewählte Library aus der Liste.
- **Rebuild DB** sollte ausgeführt werden, wenn Sie etwas an der Datenbank geändert haben, also zum Beispiel neue Libraries eingetragen haben. Der Neuaufbau der Datenbank kann einige Zeit dauern, und obwohl er im Hintergrund stattfindet, kann KORE's Leistungsfähigkeit dann etwas eingeschränkt sein. Es ist also am Besten, eine kleine Pause einzulegen, während die Datenbank neu entsteht.
- Das **Database Hit Count** Menü bestimmt die Anzeige der Attributes im Browser. Wenn Sie im Browser KoreSounds durch Auswahl von Attributes filtern, schränken Sie die Anzahl der Treffer mit jedem Attribute weiter ein. Es gibt Kombinationen von Attributes, die auf keinen einzigen KoreSound passen. Wenn der Parameter nun auf **indicate empty categories** steht, werden diese „leeren" Kategorien in grau dargestellt. Mit **show count as numbers** wird zusätzlich die Anzahl der vorhandenen KoreSounds mit der aktuellen Kombination von Attributes in den einzelnen Kategorien angezeigt. Beide Einstellungen können die Arbeitsgeschwindigkeit des Browsers verringern. Sollten Sie also das Gefühl haben, dass der Browser langsam läuft, wählen Sie **none** aus dem Menü.



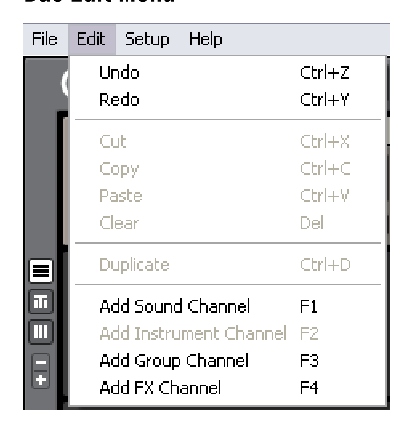
Die Hardware Options.

Das Fenster mit den **Hardware Options** ist praktisch eine Kopie des Options Menüs im KORE Controller.

- **Touch Sensitivity** bestimmt den Grad der Berührungsempfindlichkeit für die Drehregler des Controllers. Wenn dieser Parameter auf Null steht, sind die Berührungssensoren deaktiviert.
- **Smoothing Time** führt zu einer (mathematischen) Integration der Reglerbewegungen über die Zeit, was zu einem glatteren Werteverlauf führt. Bei höheren Werten kann das allerdings auch zu einem „langsamen" Regelgefühl führen.
- **Contrast** bestimmt das Verhältnis zwischen hell und dunkel im Display.
- Mit **Backlight** kann die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung des Displays eingestellt werden.
- **Invert Display** führt zu schwarzen Buchstaben auf rotem Hintergrund, im Gegensatz zur Grundeinstellung mit Rot auf Schwarz.
- **Show Lists** lässt Sie wählen, ob beim Wechsel zwischen Controller Pages mit den Left/ Right-Tasten eine Liste der Pages angezeigt wird oder nicht.
- **Hold Time** bestimmt, wie lange ein Parameter auf dem Display angezeigt wird, nachdem Sie einen Drehregler oder Knopf benutzt haben. Die Hold Time ist zwischen 0 ms und 10000 ms einstellbar.

- Wenn **Cursor Repeat** aktiv ist, werden die Up/ Down- und Left/ Right-Tasten wiederholt ausgelöst, wenn Sie mit dem Finger daraufbleiben
- **LED Brightness Low** dient zur Helligkeitseinstellung des Off-Zustandes der Leuchtringe. Wenn einem Drehregler kein Parameter zugewiesen ist, wird das Licht komplett abgeschaltet.
- **LED Brightness High** ist der entsprechende Parameter für den On-Zustand der Regler.
- Die **Refresh Rate** bestimmt, wie oft in der Sekunde der Zustand der Leuchtdioden und der Inhalt des Displays überprüft bzw. erneut dargestellt werden.

Das Edit Menü



KORE's Edit Menü.

Im **Edit Menü** finden sich die Funktionen, die Sie für die Arbeit mit KORE's Mixern brauchen, wie z.B. zum Erstellen, Kopieren und Einfügen von Channels. Hier finden Sie auch das Undo-System.

- **Undo** macht Ihre letzte Aktion in KORE ungeschehen. Wenn Sie also versehentlich einen Channel gelöscht haben oder sich einfach nur entscheiden, etwas doch anders zu machen, nutzen Sie Undo. Damit kehren Sie zum Zustand vor dem letzten Befehl zurück. Sie können mit dem Undo-Befehl beliebig viele Schritte ungeschehen machen.
- **Redo** versetzt Ihre Arbeit wieder in den Zustand vor dem Aufruf des Undo-Befehls zurück.

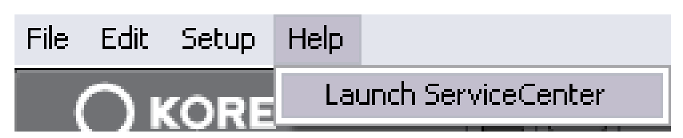
Die nächsten Befehle beschäftigen sich mit den gerade angewählten Performance oder Sound Channels.

Anmerkung: Da die beiden Ebenen nicht vermischt werden können, ist es nicht möglich, einen Sound Channel in den Performance Mixer einzufügen oder umgekehrt.

- **Cut** entfernt den angewählten Channel und legt ihn in KORE's Zwischenspeicher ab.
- **Copy** kopiert den Inhalt des markierten Channels (der dabei völlig intakt bleibt) und legt ihn in KORE's Zwischenspeicher ab.
- **Paste** fügt den Inhalt des Zwischenspeichers in den Mixer ein.
- **Clear** hat den gleichen Effekt wie ein Druck auf die Löschtaste: der angewählte Channel wird gelöscht. Dabei wird er nicht im Zwischenspeicher abgelegt.
- **Duplicate** erzeugt im Mixer eine Kopie des aktuell markierten Channels.
- **Add Sound Channel** erzeugt einen neuen Sound Channel.
- **Add Group Channel** erzeugt einen neuen Group Channel.
- **Add Send Channel** erzeugt einen neuen Send Channel.

Die Add-Befehle können Sie auch mit einem Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf den leeren Bereich des Performance oder Sound Mixers erreichen. Für nähere Informationen zu den verschiedenen Channel-Typen schauen Sie sich bitte die Referenzabschnitte zu den Channels in diesem Handbuch an.

Das Help Menü



KORE's Help Menü.

Das letzte Menü des KORE-Hauptprogramms ist das **Help Menü**, über das Sie zum NATIVE INSTRUMENTS Service Center gelangen. Lesen Sie bitte das separate Handbuch zum Service Center, um mehr darüber zu erfahren.

Plugins in KORE

Plugins sind die Basis von KORE, denn ohne Plugins gibt es keinen Klang. Die letzten Jahre haben uns eine wahre Explosion bei der Entwicklung von DSP- und Synthese-Algorithmen beschert und zu einer unüberschaubaren Anzahl an virtuellen Instrumenten und Effekten geführt. Dies hat allerdings auch zu immer größeren Problemen beim Management von Presets und Dateien geführt. KORE beseitigt diese Probleme, indem es Ihnen eine **Universal Sound Platform** inklusive einer flexiblen und einfach zu durchsuchenden Datenbank bietet.

Editierung von Plugins in einem Sequencer

Durch gewisse Einschränkungen, die uns die VST-Schnittstelle auferlegt, führt das Öffnen eines VST-Plugins in KORE dazu, dass KORE's Oberfläche in dieser Zeit **blockiert** ist. Anders ausgedrückt: Sie können die Bedienelemente von KORE nicht nutzen, wenn Sie auf der Oberfläche eines VST-Plugins arbeiten. Dies gilt natürlich nur für das KORE-Plugin und nicht, wenn KORE als eigenständiges Programm läuft.

KORE und Reaktor

Reaktor ist eine sehr spezielle Software, da es bei Reaktor um die Erzeugung neuer und maßgeschneiderter Instrumente geht, die alle ihren eigenen Parametersatz haben. Die Ensembles und Instrumente der Reaktor Library mussten daher modifiziert werden, um volle Kompatibilität mit KORE zu gewährleisten.

Wenn Sie Reaktor 5 nutzen, müssen Sie ein Upgrade auf die neue, zu KORE kompatible Reaktor Library durchführen. Das passiert automatisch bei der Installation von KORE. Außerdem sollten Sie darauf achten, dass Sie die Ensembles oder Instrumente der Reaktor Library nicht mit neuen, veränderten Versionen überschreiben. Speichern Sie geänderte Ensembles und Instrumente einfach in Ihre eigenen Ordner (z.B. in My Ensembles).

Dies mag zunächst etwas unbequem erscheinen, ist jedoch kein echter Nachteil. Es ist immer eine gute Idee, die Originaldateien als Referenz zu behalten und eigene Sounds/ Ensembles/ Instrumente ohne Änderung an den Originalen zu produzieren.

Kompatibilität zwischen VST und Audio Unit

Sie können in einem KORE Channel beliebig viele VST- oder AU-Plugins nutzen (Audio Units gibt es nur für Macs). Natürlich ist KORE bestens darauf vorbereitet, mit der großen Zahl an NATIVE INSTRUMENTS Plugins zusammenzuarbeiten. Die NATIVE INSTRUMENTS Sound Library wurde für die Arbeit mit KORE komplett überarbeitet. Über 11.000 Single Sounds und mehrere Hundert neue Multisounds wurden für Sie aufbereitet und warten nur darauf, in neuen Produktionen eingesetzt zu werden. Diese Library basiert auf unserem KOMPLETE 3 Software-Paket.

Sollten Sie eines der NATIVE INSTRUMENTS Sound Line Produkte besitzen, können Sie sich von unserer Website ein Update für die KORE Library herunterladen.

Die KORE Library ist ausschließlich auf der Grundlage der VST-Plugins entstanden. Um die Datenbank nutzen zu können, müssen Sie diese also auch installiert haben.

Sie sollten, wann immer möglich, VST-Versionen Ihrer Plugins in KORE nutzen, weil dies die Kompatibilität zwischen MacOS und MS Windows sicherstellt. Immer daran denken: Es gibt keine Audio Units für MS Windows.

Plugins von Drittanbietern

Natürlich können auch Plugins von Drittanbietern in KORE ganz normal genutzt werden. Sie können den KORE Bedienelementen sämtliche automatisierbare Regler und Schalter der Plugins zuweisen und diese Zuweisungen abspeichern. Der KORE Controller gibt Ihnen die gleichen Freiheiten, die gleiche Benutzerfreundlichkeit und das gleiche Analoggefühl wie bei den NI-Instrumenten.

Im Moment gibt es noch keine Easy Access Pages oder vordefinierte Controller Pages für Plugins von Drittanbietern. Dies wird sich jedoch schnell ändern.

Global Controls

Einige Bedienelemente von KORE sind unabhängig vom Zustand immer sichtbar, wenn man einmal von der Live View absieht, die einen Sonderfall darstellt. Diese **Global Controls** stellen die kleinstmögliche Oberfläche von KORE dar. Wenn der Platz auf dem Bildschirm mal wieder knapp wird, kann diese schlanke Oberfläche sehr praktisch sein. Mit dem **Global Controller** haben Sie Zugriff auf alle **Channel Pages** der geladenen KoreSounds, Sie können die **Central Clock** bedienen und noch vieles mehr.

Die Application Control Bar



KORE’s Application Control Bar.

Der oberste Streifen von KORE’s Oberfläche wird **Application Control Bar** genannt.

- Wenn Sie das **KORE Logo** oder das **NI Logo** anklicken, erscheint das **About** Fenster. Hier können Sie u.a. die Versionsnummer Ihrer KORE-Installation ablesen. Das About Fenster bietet aber noch deutlich mehr. Details finden Sie weiter unten im Text.
- Der **MIDI Activity Indicator** zeigt an, wieviele MIDI Channel Messages gerade hereinkommen. Channel Messages sind jene MIDI-Daten, die einem MIDI-Kanal zugeordnet werden können. System-Exklusive oder Clock-Daten gehören also nicht dazu.
- Der **Panic**-Knopf sendet eine “All Notes Off” Message an alle Plugins, die sämtliche klingenden Noten abstellt.
- Der **Browser** ist Ihre Schnittstelle zu KORE’s mächtiger Library. Nutzen Sie ihn, um KoreSounds, Performances, Effekte und MIDI-Files zu finden.
- Der **Channels View** Knopf schaltet auf KORE’s Mixer Channels um. Die Mixer sind das Herz von KORE – hier findet der Klang statt.
- Der **Mapping View** Knopf ruft den Mapping Manager auf, mit dem Sie die Tastaturzonen der Performance- und Sound Channels bearbeiten können.

Die Central Clock



KORE’s Zeitgeber.

Der nächste Abschnitt von KORE’s Global Controls ist die **Central Clock**.

- **Play (der Pfeil)** startet KORE’s zentrale Clock. Die Clock startet auch die MIDI-File Player, die in den Performance und Sound Channels sitzen. Der Play-Schalter schaltet zwischen Play und Stop hin und her. Sie finden ein Hardware-Pendant dieses Schalters auf Ihrem KORE Controller.
- **Stop (das Quadrat)** hält die zentrale Clock an. Auch den Stop-Knopf finden Sie als Hardware auf Ihrem KORE Controller.

- **External Sync** (links auf der Application Control Bar) synchronisiert KORE's Timing zu einer externen MIDI-Clock. Der **Sync Indicator** links davon zeigt Ihnen, ob MIDI-Clock Signale anliegen.
- Die **Tempo-Anzeige** zeigt das aktuelle Tempo in Beats per Minute (BPM). Sie können den Wert ändern, indem Sie ihn anklicken und die Maus hoch- oder herunterbewegen. Alternativ dazu können Sie den Wert nach einem Doppelklick per Tastatur eingeben.
- Die **Tap**-Taste ist ein anderer, praktischer Weg, das globale Tempo von KORE zu definieren. Klicken Sie mehrmals im Takt auf die Taste und KORE wird daraus das Tempo ableiten.
- Die **Takt-Anzeige** zeigt das aktuelle Taktschema in Measures (Takten) und Beats (Schlägen) an. Die Werte können durch Ziehen mit der Maus geändert werden. Die Taktanzeige bietet außerdem einen **Fortschrittsbalken**, der Ihnen mit einer Auflösung von einem Schlag zeigt, wo sich KORE gerade im Takt befindet.

Verschiedenes



Achten Sie auf Ihre CPU-Last.

Das **CPU**-Display zeigt die aktuelle Auslastung Ihrer CPU an. Mit dem **Audio Enable**-Schalter können Sie die Audio-Berechnungen komplett an- und ausschalten.



Das KORE Logo und das NI Logo.

Ein Klick auf das **KORE Logo** oder auf das **NI Logo** führt Sie in das About-Fenster. In diesem Fenster finden Sie fünf Registerkarten, auf denen es um Credits und diverse hilfreiche Links zu den Service-Seiten von NATIVE INSTRUMENTS im Internet geht.

Das **About**-Fenster erklärt sich größtenteils von selbst. Hier finden Sie eine Liste mit all den **netten Leuten**, die Ihnen KORE auf Ihren Rechner gebracht haben. Außerdem können Sie hier die **Versions**- und die **Seriennummer** Ihrer KORE-Installation ablesen.

Die Registerkarte **Update** bietet Links zu den Update-Seiten der **Website** von **Native Instruments**. Schauen Sie dort immer mal wieder vorbei, um KORE auf dem neuesten Stand zu halten.

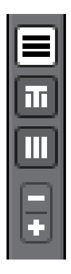
Auf der Registerkarte **Forum** findet sich ein Link zur **KORE User Library** auf der Website von Native Instruments. Dort können Sie viele interessante **KoreSounds** herunterladen und sich mit der **KORE Community** austauschen.

Auf der Registerkarte **Service Center** finden sich zwei Links. Der erste führt Sie zur KORE **Knowledge Base** auf der NI Website. Sollten Sie einmal auf Probleme mit Ihrer KORE-Installation stoßen, ist das der richtige Ort, um nach Lösungen zu suchen.

Der **Support**-Knopf leitet Sie in den Support-Abschnitt auf der NI Website. Dort können Sie mit dem Service-Personal von NATIVE INSTRUMENTS Kontakt aufnehmen und Ihre **Produktlizenzen** verwalten.

Die Registerkarte **Various** bietet verschiedene Links zu KORE-Inhalten auf der Website von Native Instruments. Dazu gehören z.B. kostenlose Tutorials, das KORE Community **Forum**, spezielle KORE **Events** und Informationen über verschiedene bekannte **Künstler**, die KORE benutzen.

Channel Views



Die **Channel Views** sind wichtige Bestanteile von KORE's Oberfläche. Kontrolliert werden Sie über die drei kleinen Knöpfe auf der linken Seite des KORE Fensters. Sie sind nur bedienbar, wenn der Performance-Mixer aktiv ist.



Rack Units im Performance Mixer.

Die **Rack View** zeigt die Channels im Performance oder Sound Mixer als Rack Units an – ähnlich einem echten Studio-Rack. Mit den **Increase** und **Decrease** Knöpfen können Sie Platz für mehr Rack Units schaffen oder unnötige, leere Rack-Plätze verstecken. Sollte der Platz auf dem Bildschirm nicht ausreichen, um alle Rack Units anzuzeigen, können Sie mit dem **Mausrad** durch die Rack Units **blättern**.



Kompakt und praktisch: Der Sound Mixer in der Combined View.

Die **Combined View** bietet eine Kombination aus Rack View und Mixer View. Der aktuell angewählte Channel wird dabei als Rack Unit angezeigt, während alle anderen Channels als kleine Mixerkanäle dargestellt werden. Sie können die einzelnen Channels mit einem Mausklick anwählen.



Die Mischung macht's: Die Mixer View.

In der **Mixer View** werden die Channels als komplette Mischerkanäle angezeigt. Ist der Browser aktiv, werden die Channels in **reduzierter** Größe dargestellt, um Platz auf dem Bildschirm zu sparen.

Der Global Controller



Der Global Controller.

Der **Global Controller** übernimmt viele Funktionen in KORE.

Seine Hauptaufgabe besteht aus der Darstellung der aktuell auf dem Hardware-Display des KORE Controllers angezeigten **Controller Page**. Außerdem werden den **User Pages** hier die **Parameter zugewiesen**.

Es gibt ein **spezielles Kapitel** über die Arbeit mit Controller Pages in diesem Handbuch, auf das wir Sie für weitergehende Informationen verweisen möchten. Dort lernen Sie auch alles über die **Assign-Knöpfe**, das **Page Menü** und den **Page Manager**.

Über dem Value-Display finden Sie das **Channel Select Menü**. Hier haben Sie eine Liste der verfügbaren Channels und können durch Auswahl aus der Liste den **Fokus** zwischen den Channels umschalten. Das funktioniert im Performance und im Sound Mixer.

Der erste Eintrag in der Liste enthält immer die User Pages der Performance oder des KoreSounds. Das Verhalten des Channel Select Menüs ändert sich je nach Zustand des **Lock**-Knopfes. Wenn dieser **eingeschaltet** ist, bleibt das Menü – unabhängig davon, welcher Channel den Fokus hat – immer auf dem Eintrag „User Pages“. Denken Sie bitte daran, dass Sie den Fokus immer auch durch direkten Mausklick auf den jeweiligen Channel Header umschalten können.

Der Master-Abschnitt



KORE’s Master.

Ganz rechts auf den Global Controls finden Sie den **Master**-Abschnitt. Der **Master-Regler** kontrolliert den Pegel von KORE’s Hauptausgängen und mit dem **Mute**-Schalter können Sie KORE komplett stummschalten.



KORE's PFL Registerkarte.

Auf der **PFL** Registerkarte haben Sie Kontrolle über den Pegel des **Pre-Fader-Listen** Busses. Der Regler für den **PFL-Pegel** kontrolliert also die Lautstärke des Vorhör-Signals von KORE. Die **physikalischen Ausgänge**, an denen dieses Signal anliegt, können Sie auf der Registerkarte **Routing** in den **Audio Settings** finden (File Menü).

Das **PFL Input Menü** bietet drei Orte zu Auswahl, an denen das PFL-Signal in den Performance Channels abgegriffen werden kann:

- **Input** greift das Signal direkt hinter den Eingängen des Performance Channels ab. Das ist u.a. praktisch, wenn Sie mit Eingangsproblemen im Channel zu kämpfen haben.
- Nutzen Sie **Pre Insert**, um das Signal direkt hinter dem **Main Slot** des Performance Channels abzuholen. Sie hören dann das vom KoreSound produzierte Signal ohne weitere Bearbeitung durch etwaige Insert-Effekte des Performance Channels oder durch den Master-Regler.
- **Pre Fader** bedeutet, dass das PFL-Signal alle Insert-Effekte des Performance Channels beinhaltet, aber vor dem Master-Regler abgegriffen wird. Nutzen Sie diese Einstellung, um komplette Performance Channels abzuhören, ohne den Haupt-Ausgang von KORE zu stören. Diese Art Signale Vorzuhören wird manchmal auch „Cueing“ genannt. Auch wenn der Master-Regler ganz zugedreht ist, können Sie so Channel-Signale abhören.

PFL ist nur verfügbar, wenn KORE als eigenständiges Programm läuft. Wenn KORE als Plugin in einem Sequencer läuft, muss die PFL-Funktionalität vom Sequencer zur Verfügung gestellt werden.

Die KORE Performance



Es tut sich was in KORE's Performance-Mixer.

Wie wir schon erwähnten, funktioniert KORE auf zwei Ebenen: Performance und KoreSound.

Die **Performance** ist die oberste Ebene in KORE und kann aus praktisch beliebig vielen **Performance Channels** bestehen. Jeder dieser Performance Channels enthält wiederum einen kompletten Mixer mit Source-, Send- und Group Channels. Ein Source Channel im Performance Mixer enthält also einen KoreSound, der wiederum aus eigenen Channels im Sound Mixer besteht.

Anmerkung: Der Performance Mixer ist im KORE Plugin nicht enthalten, weil Sequencer-Programme schon ihre eigenen Mixer enthalten und KORE's Performance Mixer dadurch überflüssig machen.

Die Performance-Ebene kennt auch Send- und Group Channels, die wiederum KoreSounds beherbergen können, solange diese über Eingänge verfügen und dadurch Signale verarbeiten können.

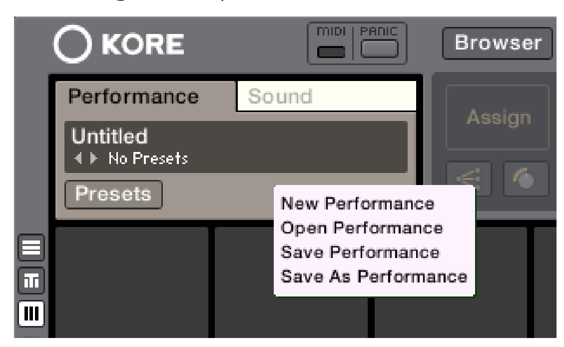
Stellen Sie sich den KORE-Mixer als **zweistufiges**, **verschachteltes Mischpult** vor, bei dem jeder Performance Channel wiederum einen weiteren Mixer mit den Klangerzeugern und weiteren Effekten enthält.

Dies ist eine sehr flexible Art, Klänge zu organisieren, weil man auf beiden Ebenen Gruppen bilden kann und Effektwege zur Verfügung hat. Dadurch werden auch aufwändige Sound-Design Aufgaben zum Kinderspiel.

Laden, Speichern und Anlegen von Performances

Es gibt verschiedene Wege, um eine **Performance** zu laden:

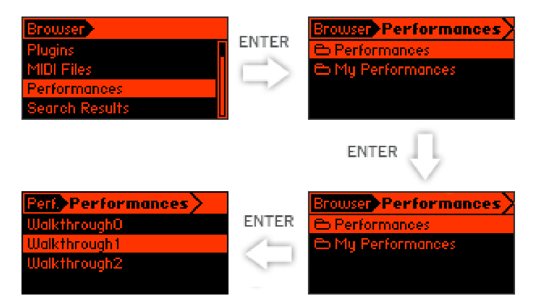
- Mit dem **KORE Controller** im **Browser**-Modus.
- Über den **Open Performance**-Befehl im **File Menü**.
- Nutzen Sie auch das **File-Menü** auf der Performance Registerkarte und wählen Sie den Eintrag **Open Performance**.
- Mit dem **Browser** können Sie auch Performances laden. Der Browser hat ein eigenes Kapitel in diesem Handbuch.



Das File Menü auf der Performance Registerkarte.

Gleiches gilt im Übrigen auch für das Speichern und Anlegen von Performances. Die nötigen Befehle finden Sie ebenfalls im File Menü und auf der Performance Registerkarte.

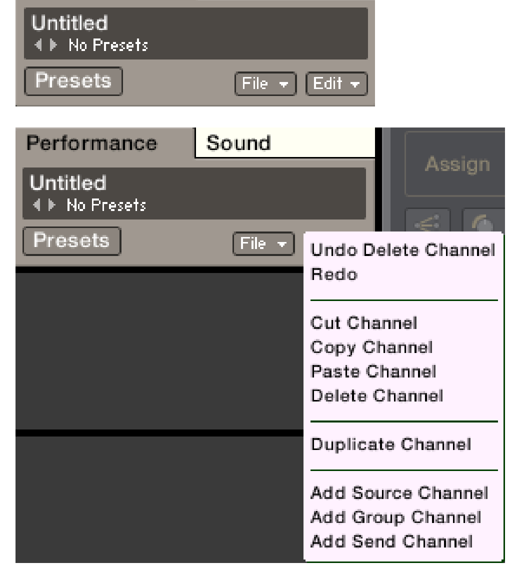
- **New Performance** legt eine leere Performance an.
- **Open Performance** öffnet einen Dialog, in dem Sie durch Ihr Dateisystem navigieren können, um eine **Performance-Datei** (**.kpe**) zu wählen und zu laden.
- **Save Performance** speichert die aktuelle Performance auf die Festplatte. Wenn die Performance schon einmal gespeichert wurde, wird dieser Befehl die alte Version überschreiben. Wenn sie noch nie gespeichert wurde, können Sie in einem Dialog den Speicherort und den Dateinamen wählen.
- **Save Performance As...** gibt Ihnen die Möglichkeit, die aktuelle Performance mit neuem Namen und an einem neuen Ort zu speichern.



Öffnen Sie Performances mit dem KORE Controller.

Der KORE Controller bietet ebenfalls die Möglichkeit, Performances zu öffnen:

- Wählen Sie **Browser** aus dem **Hauptmenü** des KORE Controllers.
- Blättern Sie in der Liste nach unten und wählen Sie dann **Performances**.
- Öffnen Sie die **Performance Library** oder Ihren eigenen Ordner mit Performances (**My Performances**).
- Wählen Sie eine Performance mit dem Cursor, um sie dann mit der **Enter**-Taste des Controllers zu laden.



Das Edit Menü auf der Performance Registerkarte.

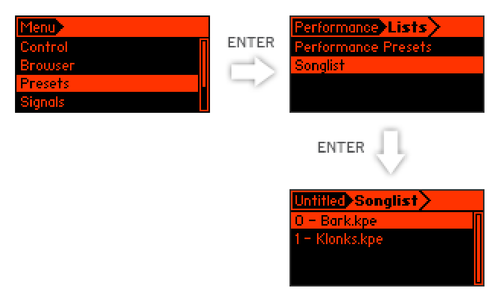
Das **Edit Menü** enthält die gleichen Befehle wie das Edit Menü des Hauptprogramms. Es bietet alles, was Sie zum **Anlegen**, **Kopieren**, **Einfügen** und **Löschen** von Channels brauchen. Lesen Sie bitte den Abschnitt über das Edit Menü weiter oben im Text, wenn Sie Details erfahren möchten.

Die Songlist

+ Explorer	#	Name	Modified
My Favourites		Bark.kpe	2006-03-05 15:44:37
My Performances		Klonks.kpe	2006-03-05 10:37:50
My Songlist			
Performances			

Eine Songlist in KORE's Browser.

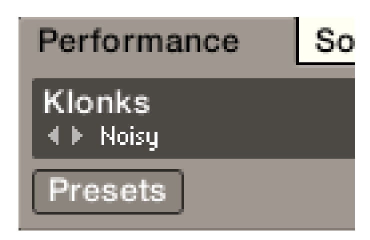
Die **Songlist** ist ein Ordner innerhalb Ihrer persönlichen Ordnerstruktur, in dem Sie Performances ablegen können. Sie wird benutzt, um eine Liste von Songs oder Tracks für die Bühnenarbeit zu erstellen. Sie wird gefüllt, indem Sie im Browser Performances mit der Maus in die Songlist ziehen (Drag-and-Drop). KORE legt dabei keine Kopien der Performances an, sondern erzeugt nur Verweise auf die Originaldateien.



Die Songlist auf dem KORE Controller.

Auf Ihrem KORE Controller finden Sie die Songlist im Performance-Modus, indem Sie **Presets** aus dem **Hauptmenü** wählen und dann auf **Songlist** im **Performance List Menü** gehen. Wenn Sie eine Performance von der Songlist laden möchten, wählen Sie die Performance mit dem Cursor und drücken Sie **Enter** auf dem Controller.

Presets



Der Presets-Knopf auf der Performance Registerkarte.

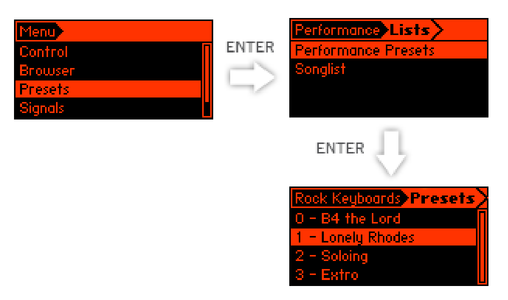
Ein **Preset** speichert sämtliche aktuelle Einstellungen der Performance. Es macht quasi einen Schnappschuss von allen Elementen der Bedienoberfläche zum Zeitpunkt des Speichervorganges, inklusive des Zustandes der Controller Pages.

Sie können z.B. eine Performance mit vielen verschiedenen KoreSounds, Send- und Group Channels bestücken und dann verschiedene Kombinationen von aktiven Channels und verschieden modifizierte Controller Pages in Presets speichern und später schnell wieder abrufen.

Das **Umschalten** von Presets kann unmittelbar, ohne Störungen im Klangverlauf geschehen. Sie können den Schaltvorgang aber auch verzögern und ihn auf das zentrale Taktmaß quantisieren. Es ist sogar möglich, Parameter zwischen verschiedenen Presets zu überblenden, um stufenlose Übergänge zu gestalten; dazu später mehr.

Wenn Sie einen Channel über den **Channel Enable** Schalter deaktivieren, verbraucht er keinerlei CPU-Ressourcen mehr. Dies kann gerade in Live-Situationen sehr praktisch sein, wo man oft zwischen verschiedenen Setups umschalten muss. Presets sind manchmal der Arbeit mit der Songlist vorzuziehen, da das Laden kompletter Performances seine Zeit dauern kann.

Anmerkung: Sie können auch nur den KoreSound in einem Performance Channel deaktivieren, indem Sie den Slot Enable Schalter im Slot Display der Rack Units nutzen. So wird nur der KoreSound abgeschaltet, der Audio-Eingang des Channels und etwaige Insert-Effekte im Performance Channel bleiben dabei aktiv.



Rufen Sie Ihre Presets mit dem KORE Controller ab.

Presets mit dem KORE Controller umzuschalten ist ein leichtes Unterfangen. Gehen Sie ins Presets **Menü** im Hauptmenü des **Performance Modus**. Von da aus fehlt nur noch ein Knopfdruck, um zu den **Performance Presets** zu gelangen. Wählen Sie ein Preset und laden Sie es mit der **Enter**-Taste.

Der Preset Manager



Der Preset Manager.

Wenn Sie den aktuellen Zustand Ihrer Performance in einem Preset speichern möchten, klicken Sie auf den **Presets** Knopf der Performance Registerkarte, worauf sich der **Preset Manager** öffnet. Dort klicken Sie auf **Append**, um das neue Preset zu erstellen.

Im Folgenden nun die Funktionen des Preset Managers im Detail:

Die **Preset-Liste** einer Performance kann bis zu **128 Presets** enthalten. Auf der linken Seite des Preset Managers finden Sie eine Liste Ihrer Performance Presets. Die linke Spalte in dieser Tabelle zeigt die **Programmwechselnummern** der verschiedenen Presets. Um Näheres zum Umschalten von Presets über MIDI-Programmwechselbefehle zu erfahren, lesen Sie bitte den Abschnitt über MIDI weiter unten in diesem Kapitel.

In der zweiten Spalte der Preset-Liste stehen die **Namen** der Presets. Ein Doppelklick auf einen Namen genügt, um ihn per Tastatureingabe ändern zu können.

Die weiteren vier Spalten der Tabelle ermöglichen das **automatisierte Schalten** von Presets und die Realisation **stufenloser Übergänge** zwischen Presets. Hier können Sie Zeitabläufe definieren, die dann automatisch die Überblendung von Mixer-Parametern und die Deaktivierung von Channels steuern. Dies ermöglicht es Ihnen unter anderem Presets so umzuschalten, dass etwaige Echos oder ausklingende Instrumente dabei nicht abgeschnitten werden.

Ändern Sie die Werte entweder durch Ziehen mit der Maus oder durch Doppelklick und anschließende Werteeingabe über die Tastatur.

Die beiden **Start-Spalten** geben den Zeitpunkt an, an dem der Umschaltvorgang auf ein neues Preset beginnt. Wenn die **Wait-Spalte** keinen Wert enthält, wird sofort umgeschaltet. Wenn Wait aber auf **Beat** steht, wird erst auf dem nächsten Beat der Master Clock umgeschaltet. Bei **Bar** wird das Preset auf dem ersten Beat des nächsten **Taktes** umgeschaltet.

Der Wert **Note-Off** in der Wait-Spalte führt dazu, dass das nächste Preset erst aufgerufen wird, wenn Note-Off-Befehle für sämtliche MIDI-Noten eingegangen sind. Ein Beispiel: Sie spielen eine KORE Performance auf Ihrem MIDI-Keyboard und veranlassen einen Presetwechsel. Wenn die Wait-Spalte des aktuellen Presets auf Note-Off steht, müssen Sie zuerst sämtliche Tasten Ihres Keyboards loslassen, bevor auf das neue Preset geschaltet wird.

Die **Start Fade** Spalte ermöglicht es Ihnen eine Übergangszeit zu definieren, in der verschiedene Parameter des Performance-Mixers stufenlos auf den neuen Wert gefahren werden. Die Parameter, für die ein solcher **Crossfade** gemacht wird sind:

- Output/Mute
- Pan
- Input Level
- Send Levels 1-4
- Send Pan 1-4

Alle anderen Parameter der Performance werden zu Beginn der Fade-Periode sofort und ohne Übergang umgeschaltet. Sollte ein Channel im Ausgangszustand stumm geschaltet sein und im neuen Preset nicht, führt dies zu stufenlosen Einblendung des Channels.

Die **Channel Off Fade** Spalte definiert die Ausblendzeit für Channels, die im neuen Preset deaktiviert sind. Damit können Sie harte Schnitte im Klanggeschehen vermeiden. Das ist besonders praktisch, wenn Sie lange Hallzeiten oder Instrumente mit langer Ausklingzeit in der Performance haben. Channel Off Fade wirkt sich auf folgende Parameter aus:

- Output/Mute
- Send Levels 1-4

Die beiden Fade-Zeiten **beeinflussen sich gegenseitig**. Wenn kein Channel Off Fade für das aktuelle Preset, aber ein Start Fade für das nächste Preset definiert ist, so wird der Off Fade automatisch auf den gleichen Wert gesetzt. Dies gilt auch für den Fall, dass die Off Fade Zeit kürzer als der Start Fade ist.

Wenn vor Ablauf der Fade-Zeiten wiederum ein neues Preset aufgerufen wird, fangen alle neuen Überblendungen bei den aktuellen Parameterwerten an.

Mit der **Auto Next** Funktion kann der Presetwechsel automatisiert werden. Ohne Eintrag ist Auto Next inaktiv. Sie können für jedes Preset eine Zeitdauer eintragen. Dieser Wert bestimmt dann, wie lange das Preset benutzt wird, bevor KORE **automatisch** auf das Nächste **schaltet**. Ein manueller Presetwechsel hat dabei immer Vorrang.

Sie können eine Preset-Schleife bilden, indem Sie dem letzten Preset ebenfalls einen Wert in der Auto Next Spalte geben. KORE schaltet dann nach der Auto Next Periode des letzten Presets wieder auf das erste um.



Start Wait	Start Fade	Channel Off Fade	Auto Next
-	-	-	40.00
Bar	-	-	-
Bar	06.00	10.00	-
Bar	03.00	-	-
Bar	-	05.00	-
Beat	-	03.60	-

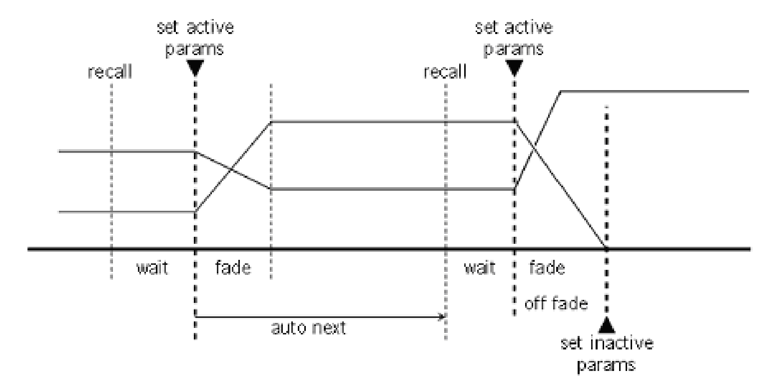
Start Wait	Start Fade	Channel Off Fade	Auto Next
-	--:--:--	--:--:--	20:0:0
Bar	--:--:--	--:--:--	--:--:--
Bar	3:0:0	5:0:0	--:--:--
Bar	1:2:0	--:--:--	--:--:--
Bar	--:--:--	2:2:0	--:--:--
Beat	--:--:--	1:3:48	--:--:--

Zeitangaben in Sekunden auf der linken und in Beats auf der rechten Seite.

Sie können zwischen zwei verschiednen Zeitformaten für die Zeitangaben in der Tabelle wählen.



- **Sec** zeigt die Werte in **Sekunden** an.
- **Beats** hingegen zeigt die Werte in musikalischen Zeiten an – **Bars:Beats: Ticks**.



Der Zeitablauf beim Presetwechsel.

Das obige Bild fasst die Vorgänge beim Umschalten von Presets zusammen.



Die Erzeugung von Presets.

Die verschiedenen Befehle zur Erzeugung von Presets sind:

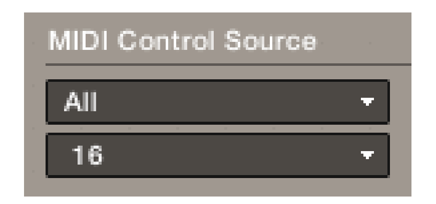
- **Append** fügt am **Ende der Liste** ein neues Preset mit den aktuellen Einstellungen der Performance ein.
- **Insert** fügt das neue Preset unter dem aktuell Gewählten ein.
- **Overwrite** führt zum Überschreiben des aktuell ausgewählten Presets.



Organisieren Sie Ihre Presets.

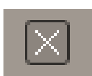
Es gibt drei Befehle, mit denen Sie Ihre Preset-Liste bearbeiten können:

- **Duplicate** erzeugt eine Kopie des angewählten Presets und fügt diese unter dem Original ein.
- **Delete** löscht das angewählte Preset.
- **Clear All** löscht die komplette Liste.



Definieren Sie die MIDI-Quelle für das Schalten von Presets.

Sie können Ihre Performance Presets mit jedem MIDI-Controller oder MIDI-Keyboard fernsteuern. Unter **MIDI Control Source** wählen Sie den MIDI Port und den MIDI-Kanal, der die Befehle zum Programmwechsel empfangen soll. Das erste Menü bietet Ihnen die im Setup aktivierten MIDI-Ports an. Sie können einen einzelnen Port wählen oder aber **alle** freischalten. Das zweite Menü enthält die 16 MIDI-Kanäle zur Auswahl und bietet auch einen **Omni Mode** Eintrag, bei dem auf sämtlichen Kanälen empfangen wird.



Der Preset Manager wird durch Klick auf den Close-Knopf oder durch erneutes Klicken auf den Presets-Knopf auf der Performance Registerkarte **geschlossen**.

Der KORE Browser

Der Arbeitsbereich des Browsers



Der KORE Browser.

Im Herzen von KORE's Philosophie liegt der Browser. Er bietet Ihnen eine einheitliche und einfache Oberfläche für die Arbeit mit Ihren **KoreSounds**, **Effekten**, **Performances**, **Plugins** und **MIDI-Files**.

Der Browser bietet verschiedene Sichtweisen auf die Library.

Auf der linken Seite definieren Sie Filter für die Datenbank oder bewegen sich durch Ihre Ordner. Basierend auf Ihren Vorgaben auf der linken Seite präsentiert Ihnen der Browser rechts immer eine Liste mit Treffern aus der Datenbank – die **Search Results**.

Wenn Sie auf eine der Spaltenköpfe der rechten Tabelle klicken, werden die Ergebnisse **alphabetisch** nach dieser Spalte sortiert. Ein erneuter Klick kehrt die Sortierung um.

Sollte die Liste zu lang sein und nicht ins Fenster passen, können Sie mit dem **vertikalen Rollbalken** nach unten blättern. Wenn Sie nicht alle Spalten sehen können, nutzen Sie den **horizontalen Rollbalken**, um die restlichen Spalten anzuzeigen.

Sie können entweder in der **Database View** oder in der **File Tree View** in Ihren KoreSounds stöbern. Diese beiden Views werden weiter unten ausführlich beschrieben.

Das **Layout** des Browsers können Sie durch Ziehen des kleinen **Griffes** in der Mitte zwischen den beiden Fenstern ändern.



Der Control Strip ist das Cockpit des Browsers.

Ganz oben im Browser sehen Sie den **Control Strip**, auf dem Sie zwischen den verschiedenen Views umschalten können. Sie haben Zugang zu KoreSounds, Plugins, MIDI-Files und – wenn KORE als Hauptprogramm läuft – zu Performances. Natürlich gibt es auch eine Suchfunktion für die Datenbank. Der **Pre-Listen** Knopf (Kopfhörersymbol) schaltet zwischen zwei verschiedenen Modi um. Wenn er aktiv ist, führt die Anwahl eines Sounds im Browser automatisch zum Ersetzen des aktuellen mit dem neuen Sound im Performance oder Sound Mixer. Wenn Sie hinterher die Pre-Listen Funktion ausschalten, werden Sie gefragt, ob Sie den „vorgehörten" KoreSound im Channel behalten wollen, oder zum Zustand vor der Aktivierung von Pre-Listen zurückkehren möchten.

Blättern, Suchen und Laden von KoreSounds mit dem KORE Controller

Wie üblich gibt es mehrere Wege, um KORE-Inhalt zu finden und der KORE Controller bietet einen besonders bequemen Weg.



Das Hauptmenü des KORE Controllers.

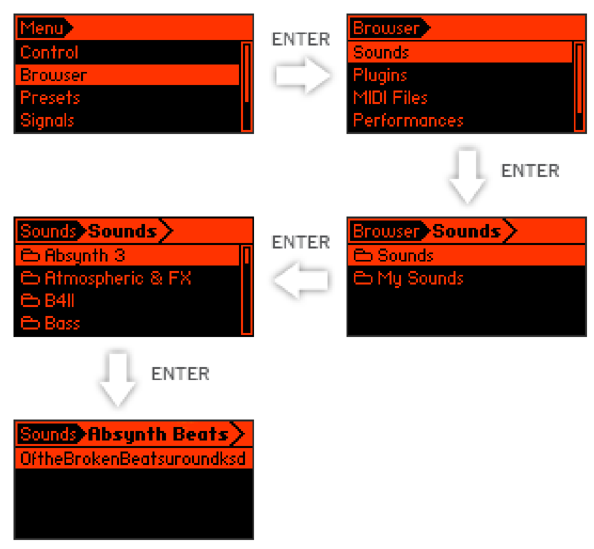
Um in den **Browser** Modus Ihres KORE Controllers zu gelangen, gehen Sie ins Hauptmenü (einfach den Menü-Knopf aktivieren) und gehen im Menü einen Eintrag tiefer auf den Punkt *Browser*. Nach Druck auf den Enter-Knopf sehen Sie eine Liste mit Kategorien, die Sie sich auf dem Controller ansehen können.



Das Browser-Menü des KORE Controllers.

Sie können mit dem Controller in **KoreSounds**, **Plugins**, **MIDI-Files**, **Performances** und in den **Search Results** blättern.

Wählen Sie die gewünschte Kategorie und drücken Sie **Enter**, um in das jeweilige Untermenü zu gelangen.

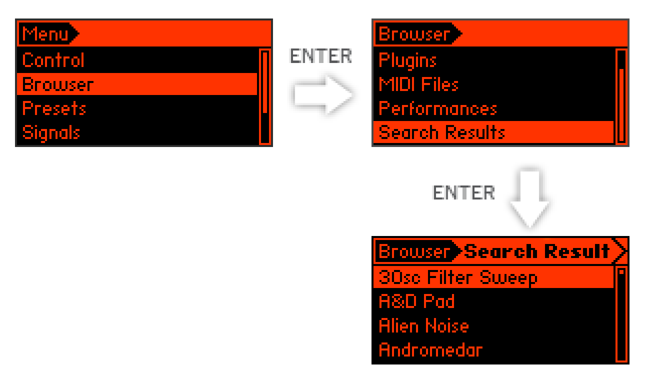


Laden Sie KoreSounds über den Controller.

Wenn Sie mit dem Controller in Ihren KoreSounds blättern, werden nur die Ordner angezeigt, die KORE auch kennt. Normalerweise sind das die **KoreSounds** (die Hauptlibrary) und der Ordner **MySounds**. In KORE's Options Menü (im Hauptprogramm, nicht im Plugin) können Sie weitere Ordner eintragen, deren Inhalt KORE dann ebenfalls anzeigt.

Benutzen Sie die **Enter-** und **Escape**-Knöpfe, um sich durch die **Äste** des Dateibaumes zu bewegen und die **Up/ Down**-Knöpfe, um auf der jeweiligen Ebene durch die Liste zu wandern. Wenn Sie einen KoreSound finden, den Sie laden möchten, platzieren Sie den Cursor auf dem Eintrag und drücken die Enter-Taste des Controllers. Wenn KORE als eigenständiges Programm läuft, wird dann im Performance-Mixer ein neuer Source Channel mit dem KoreSound erzeugt; im Plugin wird der aktuelle KoreSound der aktuellen Plugin-Instanz durch den Neuen **ersetzt**.

Im Controller gibt es keine Unterscheidung zwischen **Instruments** und **Effects**. Der Controller verhält sich also ähnlich wie die File Tree View der Software (siehe unten).



Die Search Results im Browser.

Mit dem Controller haben Sie natürlich auch Zugriff auf die **Search Results**. Wählen Sie den Eintrag Search Results im Browser-Menü des KORE Controllers und schon können Sie mit der Enter-Taste Einträge aus der Liste laden.

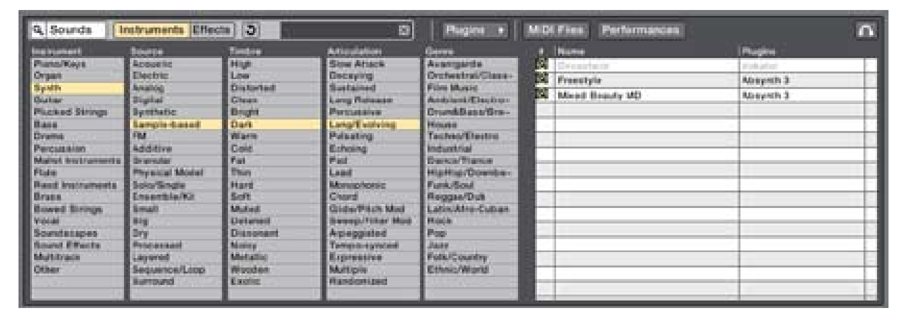
KoreSounds in der Database View



Mit dem **Sounds-Knopf** können Sie zwischen **Database View** und **File Tree** View umschalten. Wenn das Lupensymbol weiß ist, sind Sie in der Database View; bei Gelb ist es die File Tree View.



In der Database View müssen Sie sich zwischen der Anzeige von **Instruments** und **Effects** entscheiden, indem Sie einen der beiden Knöpfe im Control Strip aktivieren.



Die Database View.

Auf der linken Seite sehen Sie fünf **Kategorien** mit den **Attributes** der KORE Library. Die Kategorien sind **Instrument**, **Type**, **Timbre**, **Articulation** und **Genre** für die **Instruments** und **Type**, **Mode**, **Characteristic**, **Application** sowie **Genre** für **Effects**. Jede dieser Kategorien enthält eine große Anzahl Attributes, mit denen die KoreSounds charakterisiert werden.

Kategorien für Instruments:

- **Instrument** definiert den grundlegenden Typ des Instrumentes, wie z.B Synth, Bass oder Soundscape.
- **Source** ist eine Beschreibung der Klangquelle – akustisch, von einem Sample-Loop abgeleitet, synthetisch usw.
- **Timbre** beschreibt den tonalen Charakter des Klanges. Ist er kalt, warm, metallisch oder dissonant?
- **Articulation** beschreibt den zeitlichen Verlauf (rhythmisch, kurz, mit Entwicklung usw.)
- **Genre** bietet eine Auswahl an musikalischen Stilen, in die der KoreSound passen könnte.

Kategorien für Effects:

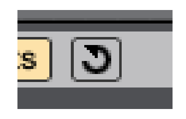
- **Type** charakterisiert den Effekt in technischer Hinsicht. Ist es ein Hall, ein Verzerrer, ein Echo usw.
- **Mode** dreht sich um die Art der Klangbearbeitung wie bei Side-Chain, LFO oder Multi-Band.
- **Characteristic Timbre** beschreibt den tonalen Charakter des Klanges. Ist er kalt, warm, metallisch oder dissonant?
- **Application** gibt eine Auswahl an “Zielen”, für die der Effekt geeignet ist. Das können Instrumente wie Orgel oder Bass sein, oder eher Anwendungsbereiche, wie Mastering oder Surround Sound.

Instrument	Source	Timbre	Articulation	Genre
Piano/Keys	Acoustic 0	High 2	Slow Attack 4	Avantgarde 13
Organ	Electric 0	Low 1	Decaying 0	Orchestral/Cla~ 0
Synth 16	Analog 8	Distorted 5	Sustained 16	Film Music 5
Guitar	Digital 7	Clean 6	Long Release 4	Ambient/Elec~ 12
Plucked Strings	Synthetic 15	Bright 1	Percussive 1	Drum&Bass/Br~ 7
Bass	Sample-based 0	Dark 16	Long/Evolving 16	House 2
Drums	FM 16	Warm 2	Pulsating 12	Techno/Electro 7
Percussion	Additive 2	Cold 9	Echoing 8	Industrial 2
Mallet Instruments	Granular 1	Fat 9	Pad 6	Dance/Trance 6
Flute	Physical Model 4	Thin 2	Lead 1	HipHop/Down~ 0
Reed Instruments	Solo/Single 10	Hard 10	Monophonic 1	Funk/Soul 0
Brass	Ensemble/Kit 3	Soft 3	Chord 3	Reggae/Dub 1
Bowed Strings	Small 0	Muted 1	Glide/Pitch Mod 0	Latin/Afro-Cub~ 0
Vocal	Big 0	Detuned 5	Sweep/Filter M~ 9	Rock 0
Soundscapes	Dry 5	Dissonant 6	Arpeggiated 0	Pop 1
Sound Effects	Processed 10	Noisy 5	Tempo-synced 0	Jazz 0
Multitrack	Layered 0	Metallic 10	Expressive 10	Folk/Country 0
Other	Sequence/Loop 6	Wooden 1	Multiple 0	Ethnic/World 1
	Surround 0	Exotic 8	Randomized 4	

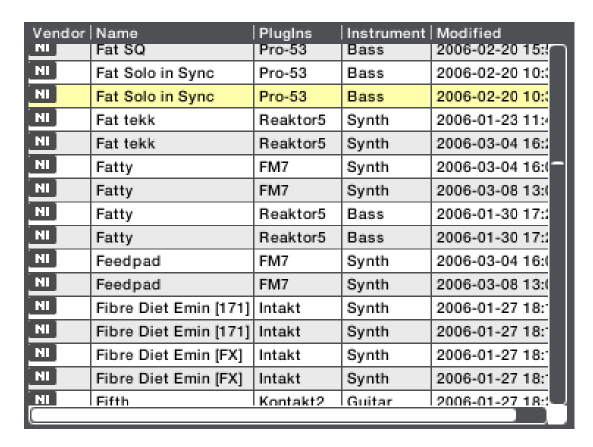
Die Datenbank bei aktivem Hit-Count.

Sie können frei entscheiden, ob Sie sich die **Anzahl** der KoreSounds in der Library, die mit den jeweiligen Attributes markiert wurden, anzeigen lassen oder nicht. Die Anzeige der Hit-Counts ist allerdings recht aufwändig und kann den Browser etwas bremsen. Die Einstellungen für diese Funktion können im Options-Fenster des KORE-Hauptprogramms vorgenommen werden. Lesen Sie sich dazu bitte den entsprechenden Abschnitt weiter oben in diesem Handbuch durch.

Um passende KoreSounds zu finden, können Sie durch die Kombination von beliebigen Attributes im Browser einen **Filter** definieren. Je mehr Attributes Sie anwählen, desto weniger KoreSounds finden sich in den **Search Results** auf der rechten Seite des Browsers.

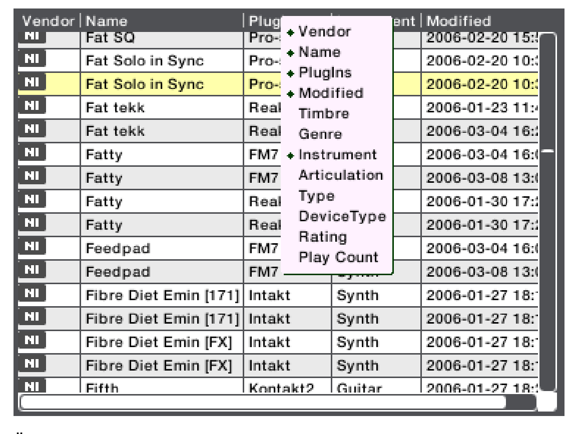


Der **Clear**-Knopf löscht die aktuelle Wahl an Attributes und setzt somit auch die Search Results zurück.



Die Liste der Search Results.

Auf der rechten Seite des Browsers befinden sich die **Search Results** – eine Liste der KoreSounds mit der von Ihnen gewählten Kombination von Attributes.



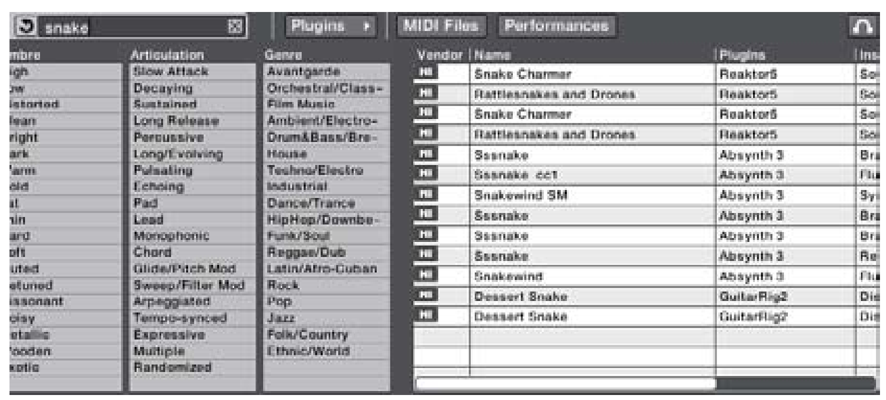
Ändern Sie die Darstellung der Search Results.

Ein Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf die Kopfzeile der Search Results öffnet ein Menü, das die Auswahl der angezeigten Spalten ermöglicht. Außerdem kann die Reihenfolge der einzelnen Spalten mit der Maus geändert werden.

Je nach Zustand der Software hat das Laden eines KoreSounds verschiedene Auswirkungen. In der **Performance View** wird durch den Ladevorgang ein neuer Source Channel erzeugt, der den KoreSound beherbergt.

Wenn Sie sich im **Sound-Mixer** befinden oder KORE als Plugin läuft, wird der aktuelle KoreSound im Sound-Mixer durch den Neuen ersetzt.

Sie können KoreSounds durch **Doppelklick** laden oder über **Drag-and-Drop** in den Mixer-Bereich ziehen.



Finden Sie Ihre KoreSounds über die Suchfunktion.

KORE bietet Ihnen natürlich auch die Möglichkeit KoreSounds über **Suchwörter** zu finden, die Sie im **Search Field** eingeben. Dabei werden die Namen, Attributes und die Felder der Meta Information durchsucht. Treffer werden sofort in den Search Results angezeigt.

Das Search Field kann durch einen Mausklick auf das graue **X** auf der rechten Seite des Feldes **gelöscht** werden.

KoreSounds in der File Tree View



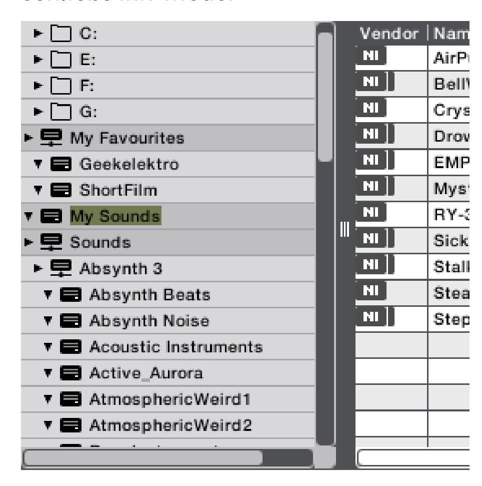
Die File Tree View des Browsers.

Die **File Tree View** wird durch einen Klick auf den Sounds-Knopf eingeschaltet. Wenn das **Lupensymbol** gelb ist, befinden Sie sich in der File Tree View.

Die File Tree View arbeitet auf der **Datei**-Ebene. Daher gibt es hier auch keine Unterscheidung zwischen Instruments und Effects.

Auf der linken Seite haben Sie Zugang zum **Dateisystem** Ihrer Festplatte. Rechts finden Sie wiederum die normale Liste mit Search Results.

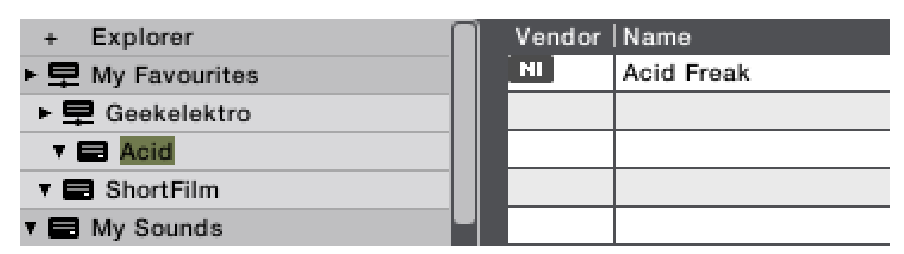
Klicken Sie auf einen Ordner, um seinen Inhalt auf einem neuen Ast des Verzeichnisbaumes anzeigen zu lassen. Ein erneuter Klick auf den Ordner schließt ihn wieder.



Die KORE Library in der Tree View.

Unter den Ordnern Ihres Dateisystems wird die **KORE Library** dargestellt. Das sind diejenigen Ordner, die KORE bei der Installation erstellt und jene, die Sie explizit unter Libraries in den Database Options eingefügt haben (siehe das Kapitel über die Options weiter oben im Text).

Sie können sich hier frei durch die Daten bewegen und dann wiederum die Search Results nutzen, wie es oben im Abschnitt über die Database View beschrieben ist.



Erstellen Sie Ihre eigene Ordnerstruktur.

Die File Tree View bietet außerdem die Möglichkeit, eine eigene Ordnerstruktur im Ordner **My Favorites** aufzubauen.

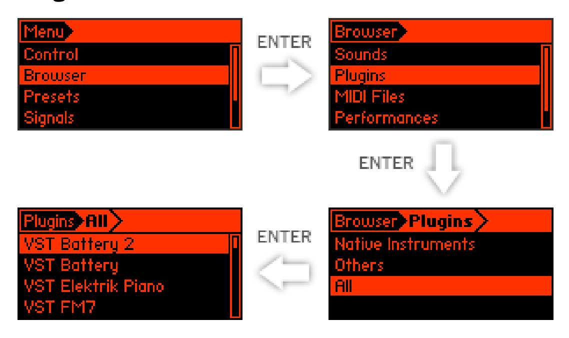
Mit einem Rechtsklick (Mac: Command-Klick) erscheint ein Menü, von dem Sie **New Folder** wählen, um an der aktuellen Stelle im Verzeichnisbaum einen neuen Ordner zu erzeugen. Mit einem Doppelklick auf den neuen Ordner und können Sie ihn umbenennen.

Diese Ordner sind natürlich auch direkt über Ihr Betriebssystem erreichbar. Schauen Sie unter *My Files/KORE/My Favorites (*<User>/Library/Application Support/Native Instruments/KORE/ bei Macs; <User> steht für Ihren User-Namen).

Der My Favorites Ordner wird gefüllt, indem Sie KoreSounds mit der Maus aus den Search Results **herüberziehen** und auf den Ordner **fallen** lassen. Alternativ dazu bekommen Sie bei einem Rechtsklick auf einen KoreSound ein Kontextmenü, von dem Sie dann **Add To 'My Favorites'** wählen.

Dabei werden keine Kopien der Daten erstellt, sondern nur Verweise auf die Originaldaten produziert.

Plugins im KORE Controller



Die Arbeit mit Plugins im KORE Controller.

Die Arbeit mit Plugins auf dem KORE Controller ähnelt stark der Vorgehensweise bei KoreSounds.

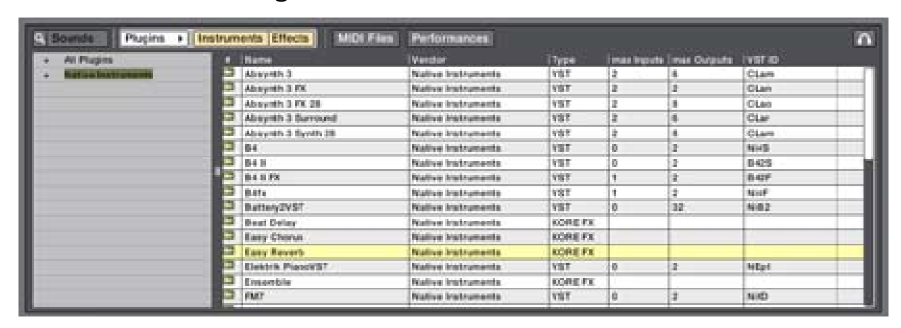
Benutzen Sie die **Enter-** und **Escape**-Knöpfe, um sich durch die **Äste** des Dateibaumes zu bewegen und die **Up/ Down**-Knöpfe, um auf der jeweiligen Ebene durch die Liste zu wandern.

Der KORE Controller präsentiert Ihnen drei virtuelle Ordner, in denen er Ihnen die VST- und AU-Plugins auflistet. Es gibt einen Ordner mit Plugins von **Native Instruments**, einen mit den Plugins von **Drittanbietern** und einen, der **alle** Plugins anzeigt.

Wählen Sie ein Plugin mit dem Cursor und drücken Sie die **Enter**-Taste, um es zu laden.

In KORE’s **Performance View** wird dann ein Source Channel im Performance Mixer erzeugt. Dieser enthält wiederum einen Source Channel im untergeordneten Sound-Mixer, welcher das Plugin beherbergt.

Wenn Sie über den Controller ein Plugin laden und sich gerade im **Sound-Mixer** befinden, wird dort ein neuer Source Channel erzeugt, der das Plugin im Main Slot beherbergt.



Plugin im Browser.

Wenn Sie mit dem Browser auf Ihre **Plugins** zugreifen möchten, klicken Sie auf den Plugins-Knopf im Browser Control Strip. Auf der linken Seite sehen Sie dann eine Liste mit verschiedenen Anbietern und einen Eintrag, der Ihnen sämtliche Plugins anzeigt. Rechts befinden sich wiederum die Search Results in einer leicht veränderten Form. Hier werden die **Namen** der Plugins, die **Anbieter** sowie der Typ dargestellt. Der **Typ** des Plugins kann **VST**, **AU** oder **KORE Effect** sein.

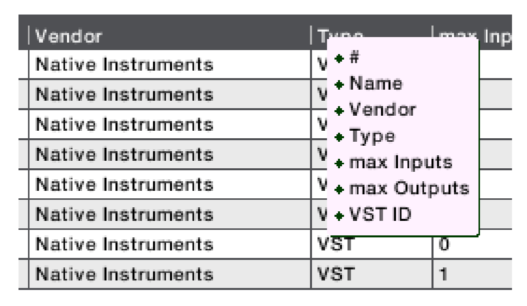
Das Verhalten bei **Doppelklick** auf ein Plugin gleicht dem Ladevorgang über den Controller. In KORE’s **Performance View** wird dann ein Source Channel im Performance Mixer erzeugt. Dieser enthält wiederum einen Source Channel im untergeordneten Sound-Mixer, welcher das Plugin beherbergt.

Wenn Sie über den Controller ein Plugin laden und sich gerade im **Sound-Mixer** befinden, wird dort ein neuer Source Channel erzeugt, der das Plugin im Main Slot beherbergt.

Ein anderer Weg ist das Laden von Plugins per **Drag-and-Drop**. Sie können ein Plugin mit der Maus einfach in den gewünschten Slot ziehen. Dabei ist jedoch folgendes zu beachten:

- **Effekt-Slots** von **Performance Channels** können nur mit den internen KORE Effekten bestückt werden.
- Im **Main Slot** von **Sound Channels** können nur VST-/ AU-Plugins sitzen.

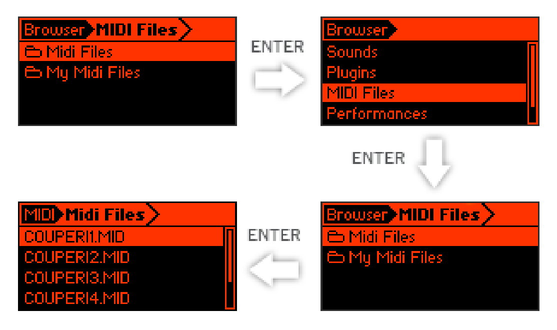
- **Effekt-Slots** von **Sound Channels** nehmen jede Art von Plugin auf, seien es VST-/ AU-Plugins oder interne KORE Effects.



Die maßgeschneiderte Tabelle.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Kopfzeile der Search Results klicken (Mac: Command-Klick), öffnet sich ein Menü, auf dem Sie die Anzeige der verschiedenen **Informationen** über Ihre Plugins aktivieren oder deaktivieren können. Die Spalten können Sie mit der Maus so anordnen, wie es Ihnen am besten passt.

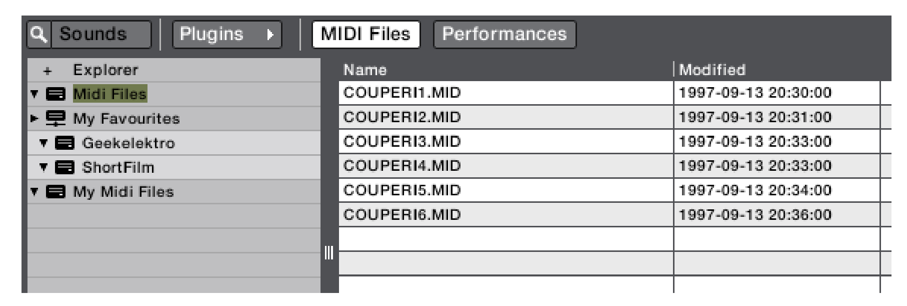
MIDI-Files und der KORE Controller



Finden Sie Ihre MIDI-Files mit dem KORE Controller.

Über den KORE Controller finden Sie **MIDI-Files**, indem Sie im Hauptmenü den Browser wählen und dann den Punkt MIDI-Files öffnen. Der Controller zeigt Ihnen dann die MIDI-File **Library**, den Ordner My **MIDI-Files** sowie etwaige zusätzliche Libraries mit MIDI-Files an, die Sie in den Database Options von KORE eingetragen haben. Für Details über die Eintragung zusätzlicher Libraries lesen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt über die Database Options in diesem Handbuch.

Wenn Sie ein MIDI-File mit dem **Cursor** anwählen und dann die **Enter**-Taste drücken, wird es ans Ende der **MIDI-File-Liste** des aktuell angewählten Channels im Performance oder Sound Mixer eingefügt.



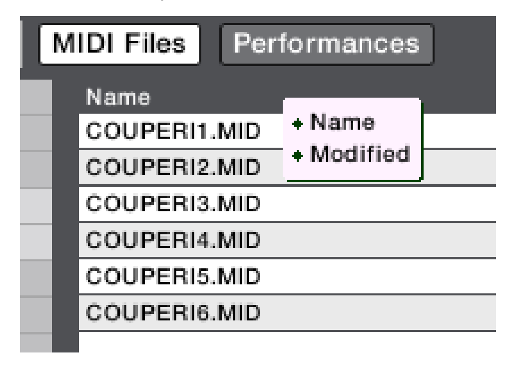
MIDI-Files in KORE's Browser.

Wenn Sie MIDI-Files mit dem Browser der Software finden möchten, klicken Sie auf den MIDI-Files Knopf im Browser Control Strip. Auf der linken Seite können Sie durch Ihr **Dateisystem** blättern und es werden die MIDI-Files Ordner der **KORE Library**, sowie Ihre eigenen Libraries (**My Midifiles**, usw.) angezeigt. Rechts befinden sich die schon bekannten Search Results.

Klicken Sie auf einen Ordner, um seinen Inhalt auf einem neuen Ast des Verzeichnisbaumes anzeigen zu lassen. Ein erneuter Klick auf den Ordner schließt ihn wieder.

MIDI-Files werden durch **Doppelklick** geladen oder per **Drag-and-Drop** auf den gewünschten Channel gezogen. Beides führt dazu, dass das MIDI-File an die **MIDI-File-Liste** des Channels **angehängt** wird.

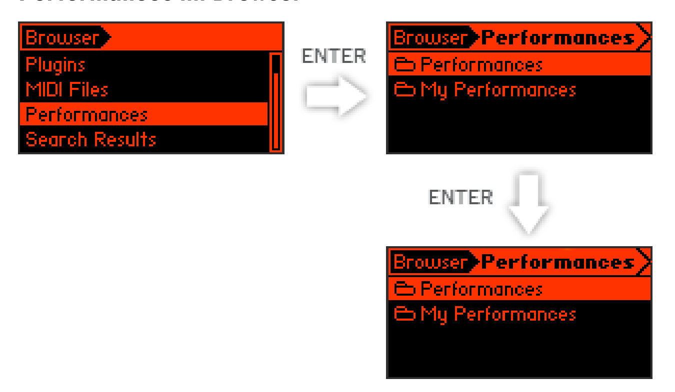
Sie können die MIDI-Files der einzelnen Channels auf der Registerkarte **MIDI-File Player** der einzelnen Channels organisieren und steuern. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel über KORE's MIDI-File Player.



Die Spalten der Liste können an- und ausgeschaltet werden.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Kopfzeile der Search Results klicken (Mac: Command-Klick), öffnet sich ein **Menü**, auf dem Sie die Anzeige der verschiedenen **Informationen** über Ihre Plugins aktivieren oder deaktivieren können. Die Spalten können Sie mit der Maus so anordnen, wie es Ihnen am besten passt.

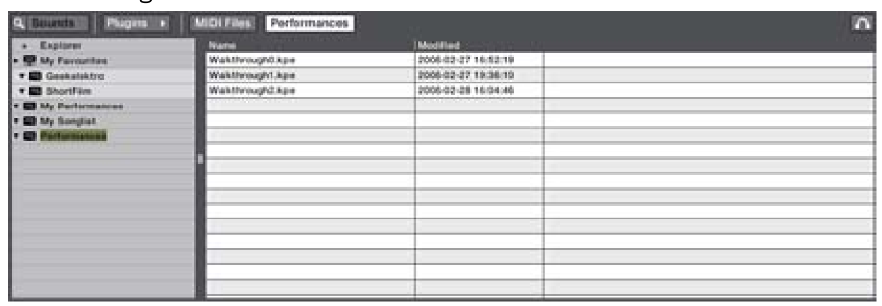
Performances im Browser



Finden Sie Ihre Performances mit dem Controller.

Mit dem **KORE Controller** kommen Sie bequem und schnell an Ihre gespeicherten Performances heran. Wählen Sie Browser vom Hauptmenü des Controllers und gehen Sie dann über den Menüpunkt Performances in die Library. Wie üblich, werden Performances durch Anwahl mit dem **Cursor** und anschließenden Druck auf die **Enter**-Taste geladen.

Die aktuell geöffnete Performance wird durch die Neue **ersetzt**.

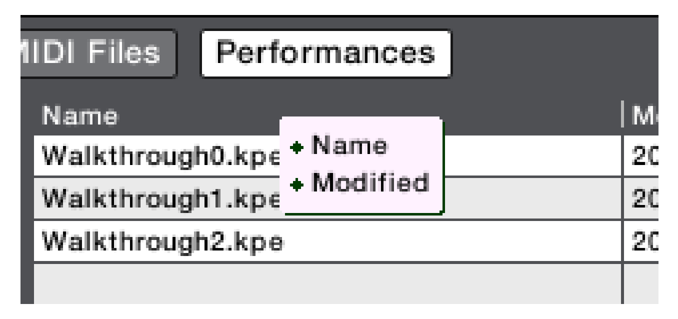


Im Browser der Software klicken Sie auf den **Performance**-Knopf im Browser Control Strip, um in die Performance Library zu gelangen.

Auf der linken Seite sehen Sie dann eine Repräsentation Ihres **Dateisystems** und die verschiedenen **Performance**-spezifischen **Ordner** der Library.

Die Search Results verhalten sich wiederum wie oben schon mehrfach beschrieben. Die Spalten können ein- und ausgeblendet und mit der Maus umgeordnet werden.

Performances werden mit einem **Doppelklick** geladen und **ersetzen** dabei die aktuell geöffnete Performance.



Sie entscheiden, welche Spalten angezeigt werden.

Ein Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf die Kopfzeile der Search Results öffnet ein Menü, das die Auswahl der angezeigten Spalten ermöglicht.

Channels 1 – Der Performance Mixer



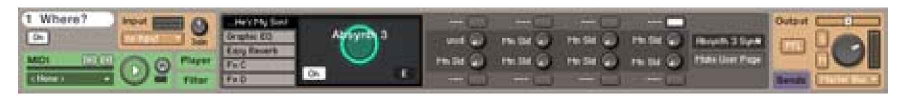
Eine KORE Performance mit 7 Channels in der Mixer View.

Die **Performance** ist die oberste Ebene in KORE und kann aus praktisch beliebig vielen **Performance Channels** bestehen. Die einzige Einschränkung ist die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners.

Anmerkung: Der Performance Mixer ist im KORE Plugin nicht enthalten, weil Sequencer-Programme schon ihre eigenen Mixer enthalten und KORE's Performance Mixer dadurch überflüssig machen.

Es gibt drei Typen von Performance Channels:

- **Source Channels**
- **Group Channels**
- **Send Channels**



Ein Source Channel in der Rack View.

Der **Source Channel** beherbergt die Klangerzeugung von KORE und enthält die Schnittstelle zu den physikalischen Audio-Eingängen Ihres Rechners. KORE-Channels arbeiten immer mit Stereo-Signalen. Wenn Sie Mono-Signale verarbeiten möchten, schauen Sie sich bitte den **Stereo Mix** KORE Effect an.



Ein Send Channel in der Rack View.

Sie können bis zu vier **Send Channels** pro Performance öffnen, um KORE-Sounds und Effekt-Plugins einzubinden. Die Send Channels bekommen Ihre Signale über die Send-Busse, in die Sie von jedem Channel aus Signale einspeisen können und sie werden für **parallele** Signalbearbeitung eingesetzt.



Ein Group Channel im Rack View.

Group Channels können ebenfalls KoreSounds und Effekt-Plugins enthalten. Sie werden benutzt, um die Signale mehrerer Channels auf einem Kanal zusammenzufassen. Dies ist nützlich, um eine **gemeinsame Lautstärkeregelung** zu ermöglichen. Außerdem können Sie so eine **serielle Effektkette** für eine ganze Gruppe von Channels verwirklichen.



Rack Units im Performance-Mixer.

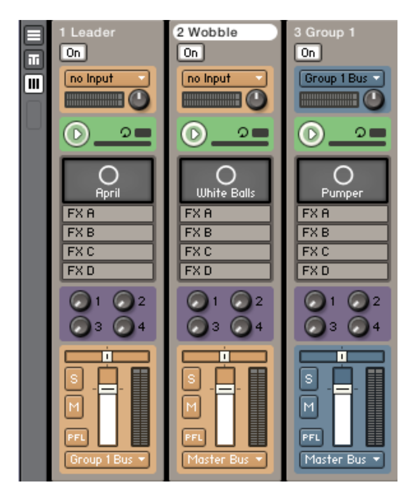
Der Performance-Mixer kann in verschiedenen Layouts angezeigt werden, die sich auch funktionell leicht unterscheiden. Diese **Views** (**Rack, Combined und Mixer View**) werden über die drei kleinen **Symbole** ganz links auf der Oberfläche ausgewählt.

In der **Rack View** werden die Channels wie Geräte eines Studio-Racks dargestellt. Die Rack View zeigt auch den Channel Controller, die Effects Control Page, den MIDI-Filter und die komplette MIDI-Player Registerkarte an, was nicht für die anderen beiden Views gilt.



Kompakt und praktisch: die Combined View.

In der **Combined View** sehen Sie nur den aktuell angewählten Channel als Rack Unit. Alle anderen Channels werden als kleine Mixer Strips angezeigt. Klicken Sie einfach mit der Maus auf die Channels, um sie jeweils als Rack Unit zu sehen.

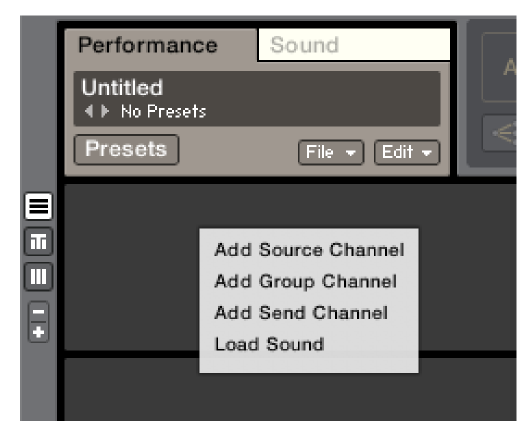


Mischung mit der Mixer View

Die **Mixer View** präsentiert alle Channels als lange Mixer-Kanäle wie in einem normalen Mischpult.

Welche View die Beste ist, hängt von der jeweiligen Situation ab. Die Mixer View bietet eine gute Übersicht über Pegel und Routings der Channels. Daher ist sie gut für das Abmischen geeignet. Wenn es um die Klangprogrammierung geht, ist die Rack View die bessere Wahl. Hier haben Sie nämlich Zugang zu den Controller-Pages der Plugins und Effekte.

Channels erzeugen



Das Kontextmenü des Mixers.

Wenn Sie einen Channel erzeugen möchten, klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf die leere Fläche des Mixers (Mac: Command-Klick) und wählen Sie dann den gewünschten Channel-Typ vom Kontextmenü. Der neue Channel erscheint dann rechts von den bereits vorhandenen. Die gleichen Befehle finden Sie auch im Edit Menü von KORE. Ein weiterer Weg zur Erzeugung von Channels sind die Funktionstasten **F1**, **F2** und **F3**. F1 erzeugt einen Source Channel, F2 einen Group Channel und F3 einen Send Channel.

Wenn Sie einen KoreSound laden, wird natürlich ebenfalls ein entsprechender Source- oder Send Channel erzeugt.

Die Rack Unit der Performance



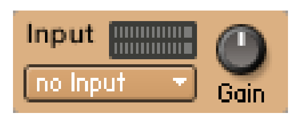
Die Rack Unit eines Performance Source Channels.

Rack Units finden sich in der Rack View und in der Combined View. In der Rack View können Sie die Anzahl der angezeigten Units mit den **Decrease (-)** und **Increase (+)**-Knöpfen links auf der Oberfläche verringern oder vergrößern.



Der **Channel Header** enthält die laufende Nummer des Channels und seinen Namen. Der Name kann nach einem Doppelklick geändert werden.

Mit dem **Channel Enable Schalter** schalten Sie den Kanal an und aus. Im deaktivierten Zustand wird der Channel nicht mehr berechnet, was CPU-Ressourcen spart.



In der **Input Section** wird der aktuelle Pegel des Eingangssignals über den **Input Level Meter** angezeigt. Dieser Pegel kann mit dem **Gain**-Regler verstärkt oder abgeschwächt werden (-40 dB bis +40dB). Die Quelle des Eingangs wird über das **Input-Menü** gewählt. Bei einem Source Channel bestehen die Einträge aus den Eingängen, die Sie in den **Audio Settings** (File Menü) gewählt haben. Sie können in KORE die verfügbaren Hardware-Kanäle auf bis zu acht virtuelle Ports schalten. Diese Ports werden dann hier angezeigt.



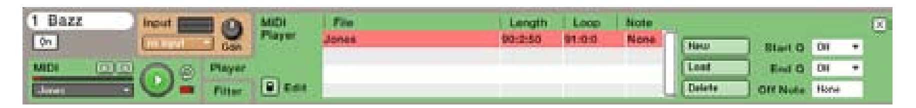
Bei **Send Channels** sieht das Input-Menü etwas anders aus. Hier haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Orten, an denen das Eingangssignal für den Send Channel abgegriffen wird. Sie wählen also die Stelle in den Quell-Channels, an der das Signal genommen wird, um es in den Send Channel zu leiten. In normalen Mischpulten wird dies meist an der Quelle entschieden. Also nochmals: In KORE wird die Herkunft des Send-Signals am **Bestimmungsort** (den Send–Channels) definiert. Sie haben die Wahl zwischen Pre Insert, Pre Fader und Post Fader.

- **Pre Insert** greift das Signal direkt hinter dem Main Slot des Channels ab.
- **Pre Fader** nimmt das Signal hinter den vier Insert Slots ab.
- **Post Fader** greift das Signal hinter dem Channel-Fader ab.



Bei **Group Channels** bietet das Input-Menü die verschiedenen **Group Busse** zur Auswahl an.

In der **MIDI-Abteilung** eines Performance Channels arbeiten Sie mit dem **MIDI-Filter** und dem **MIDI-File Player**. Der Filter und der Player werden durch Klicks auf die entsprechenden **Registerkarten** im Channel **geöffnet** und **geschlossen**.



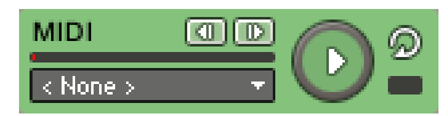
Der MIDI-File Player eines Performance Channels.

Für eine ausführliche Dokumentation von KORE’s **MIDI-File Player** lesen Sie bitte das entsprechende Kapitel weiter unten im Text. Dort werden auch die Funktionen für Loops, Start-Quantisierungen usw. erklärt.

MIDI-Files und **Clock-Tracks** können über das **MIDI-File Menü** des Channels gewählt werden.

Der **Play Enable Schalter** des Players kann drei Zustände annehmen. Er ist entweder **An**, **Aus** oder er steht auf **Standby**.

Im **Standby** Modus ist der Schalter zwar aktiv, die Wiedergabe startet aber nicht, weil der globale Play-Knopf (in KOREs Application Control Bar) auf Stop steht.



Außerdem muss ein **Clock-Track** oder ein **MIDI-File** ausgewählt werden, damit der Play-Knopf des Players funktioniert.

Wenn eine Start Quantization eingestellt wurde, kann die Wiedergabe mit einer Verzögerung beginnen, damit das File synchron zum Master-Takt läuft (siehe Abschnitt über MIDI-File Player).

Die Wiedergabe des MIDI-Files oder Clock-Tracks kann jederzeit durch erneuten Klick auf den Play-Knopf **angehalten** werden.

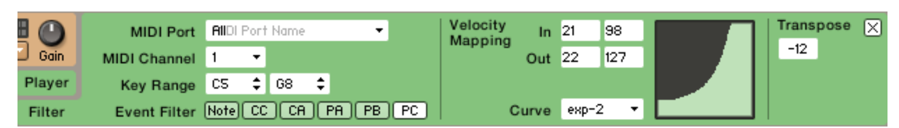
Anders ausgedrückt: Ein Klick auf den Play-Knopf schaltet, je nach Zustand des globalen Play-Knopfes, entweder zwischen Play und Stop oder zwischen Standby und Stop um.

Der Zustand der Play-Knöpfe aller Channels wird mit der Performance und auch innerhalb von Performance Presets gespeichert.

Die Position innerhalb des MIDI-Files wird durch den **Position Indicator** rechts über dem MIDI-File Menü dargestellt. Wenn ein **Loop** aktiv ist, wird seine Länge durch den **roten** Balken dargestellt. Ohne Loop stellt der Balken die Gesamtlänge des Files dar. Wenn Sie während der Wiedergabe auf ein anderes MIDI-File umschalten und eine Start-Quantisierung (siehe Kapitel über die MIDI-File Player) aktiv ist, ist der Balken **gelb,** solange noch das alte File abgespielt wird. Sowie das neue MIDI-File wiedergegeben wird, schaltet die Farbe wieder auf Rot um.

Der **Loop Indicator** ist eigentlich ein Schalter, der die Wiedergabe in einer Schleife an- oder ausschaltet.

Die Player Registerkarte kann durch Klick auf den **Close**-Knopf oder durch erneuten Klick auf die Player Registerkarte geschlossen werden.



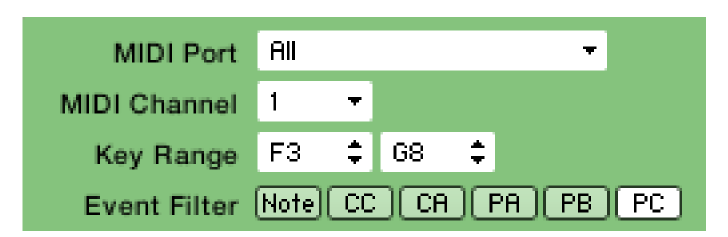
Der **MIDI-Filter** wird durch einen Klick auf die Filter Registerkarte geöffnet.

Das **MIDI Port Menü** ist nur in Performance Channels verfügbar und bietet die im MIDI Setup (File Menü) aktivierten MIDI Ports zur Auswahl.

Wenn Sie hier **All** wählen, empfängt der Channel auf sämtlichen aktivierten MIDI Ports. Auch diese Einstellung wird mit der Performance gespeichert.

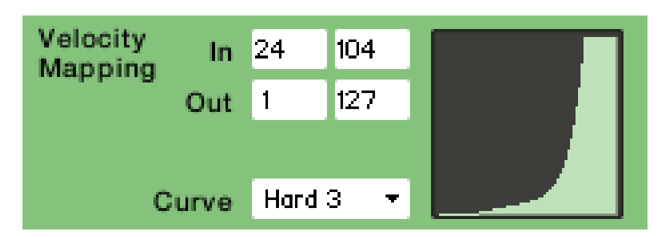
Mit dem **MIDI Channel Menü** können Sie einen spezifischen MIDI-Kanal für den Channel oder die Einstellung **Omni** wählen. Im Omni-Modus empfängt der Channel MIDI-Daten auf allen MIDI-Kanälen.

Anmerkung: Die Auswahl eines spezifischen MIDI-Kanals auf der Performance-Ebene führt dazu, dass die untergeordneten Sound Channels Daten nur über diesen MIDI-Kanal oder im Omni-Modus empfangen können.



Die **Key Range** Parameter bestimmen den Tastaturbereich des Performance Channels. Klicken Sie auf den Notenwert und bewegen Sie die Maus auf oder ab, um ihn über die gesamte Spannweite von MIDI-Noten (C-2 bis G8) zu ändern. Denken Sie daran, dass sie Tastaturbereiche auch sehr bequem im **Mapping Manager** definieren können.

Der MIDI Event Type Filter ist praktisch, wenn Sie bestimmte MIDI-Daten von der Verarbeitung durch den KoreSound ausschließen möchten. Durch die Aktivierung eines Schalters wird die Verarbeitung des jeweiligen Event-Typs blockiert. Sie können Events vom Typ **Note**, **Controller** (**CC**), **Channel Aftertouch** (**CA**), **Polyphonic Aftertouch** (**PA**), **Pitchbend** (**PB**) und **Program Change** (**PC**) aus dem Datenstrom herausfiltern.



Der Abschnitt **Velocity Mapping** dreht sich um die Skalierung von Velocity-Werten und um die Transponierung der Tonhöhe.

Mit den vier Parametern auf der linken Seite und dem Curve Menü wird die Reaktion des KoreSounds auf MIDI-Velocity (Anschlagsdynamik) bestimmt.

Es können Ober- und Untergrenzen sowohl für die eingehenden als auch für die ausgehenden Velocity-Werte definiert werden.

Wenn eingehende Velocity-Werte außerhalb des durch die beiden **In**-Velocity Werte definierten Bereiches liegen, werden sie jeweils auf den unteren oder oberen Wert der **Out**-Velocity gesetzt. Die resultierende **Velocity Curve** wird rechts in einem Diagramm angezeigt.

Sie können sich die Kurve wie ein Koordinatensystem vorstellen, bei dem der x-Wert des ersten Scheitelpunktes durch den ersten In-Velocity-Wert und der y-Wert durch den ersten Out-Velocity Wert bestimmt wird. Die anderen beiden Parameter definieren dann x- und y-Werte des zweiten Scheitelpunktes.

Wenn Sie den rechten Out-Wert niedriger einstellen als den linken, erhalten Sie eine negative Steigung, was sich gut beim Überblenden zweier Klänge durch die Velocity einsetzen lässt.

Die Form der Kurve zwischen den beiden Scheitelpunkten kann über das **Curve Select Menü** gewählt werden. Sie haben die Auswahl zwischen **linearem** Verlauf, vier verschiedenen Verläufen, die mit **soft** und vier verschiedenen Verläufen, die mit **hard** zu charakterisieren sind. Soft bedeutet, dass die Kurve bei tieferer In-Velocity schnell auf höhere Werte steigt und bei höheren Werten abflacht (logarithmisch). Bei hard ist die Kurve bei niedrigen Werten flach und wird dann umso steiler, je höher die In-Velocity wird (exponentiell).



Der letzte Parameter der MIDI-Filter Registerkarte heißt **Transpose** und transponiert die MIDI-Noten in Halbtonschritten herauf oder herunter. Die Transponierung findet „hinter" dem Tastaturbereich statt, so dass dieser nicht beeinflusst wird.

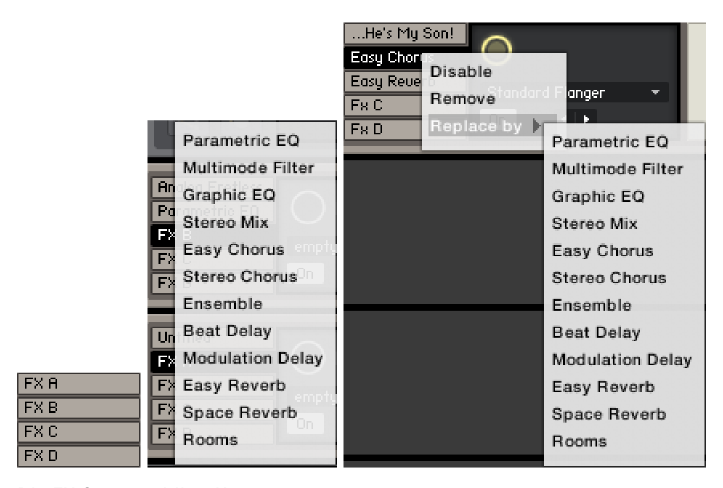
Die Filter Registerkarte kann durch einen Klick auf den Close-Knopf oder durch erneuten Klick auf die Registerkarte geschlossen werden.



Im Main Slot des Performance Channels sitzt der KoreSound.

Der Main Slot und die vier FX Slots eines Channels sind in Serie geschaltet. Beim Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf den **Main Slot** eines Performance Channels erscheint ein Menü mit folgenden Befehlen:

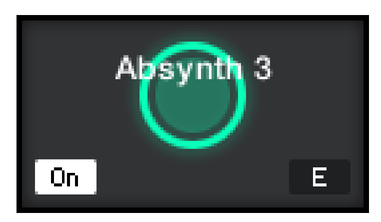
- **Edit Sound** bringt Sie in den Sound Mixer.
- **Disable Sound** hat den gleichen Effekt, wie den Slot Enable Schalter auf Off zu setzen. Der KoreSound wird dann nicht mehr berechnet.
- **Remove Sound** löscht den KoreSound aus dem Performance Channel und hinterlässt einen leeren Main Slot.
- **Load Sound** öffnet einen Zugang zu Ihrem Dateisystem. Navigieren Sie zum gewünschten KoreSound und öffnen Sie ihn.
- **Save Sound as...** öffnet einen Dialog zum Speichern des KoreSounds. Geben Sie einen neuen Namen ein und speichern Sie den Sound in einen Ordner ihrer Wahl.



Die FX Slots und ihre Kontextmenüs.

Die vier **FX-Slots A – D** unter dem Main Slot sind für KORE-Effects bestimmt. Ein Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf einen dieser Slots öffnet eine Liste mit allen verfügbaren KORE-Effects. Wählen Sie einen davon, um ihn in den Slot zu laden. Wenn ein Slot bereits mit einem Effekt besetzt ist, führt ein Rechtsklick zu einem Menü mit drei Befehlen:

- **Disable/ Enable** deaktiviert oder aktiviert das Plugin.
- **Remove** entfernt das Plugin aus dem Slot.
- **Replace** gibt Ihnen erneut eine Liste mit allen Plugins, um das aktuelle Plugin durch ein neues zu ersetzen.

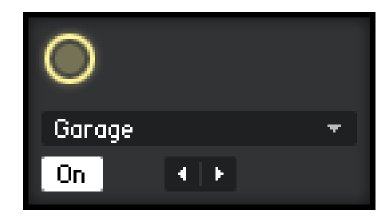


Das Slot Display eines Performance Channels.

Wenn der **Main Slot** angewählt ist, zeigt das **Slot Display** den Namen des aktuell geladenen KoreSounds und das KORE-Logo an. Die Farbe des Logos können Sie übrigens in den Meta-Informationen des KoreSounds ändern (dies geschieht im Attributes Manager, der weiter unten dokumentiert ist).

Wenn Sie doppelt auf den Main Slot oder auf den **Edit**-Knopf (**E**) klicken, schalten Sie auf den Sound Mixer um. Der **Slot Enable** Schalter schaltet den Slot an und aus.

Dabei wird nur der KoreSound deaktiviert, die Insert-Effekte und die Eingänge bleiben weiterhin aktiv.



Wenn Sie einen der **FX Slots** anwählen, erscheinen im Slot Display das Symbol für die KORE Effects und der Name des Plugins. Außerdem können Sie über das **Effects Preset Menü** aus einer Reihe von Presets für den Effekt wählen. Mit den kleinen Pfeiltasten können Sie auch Schritt für Schritt durch die Presets klicken.



Rechts vom Main Slot befindet sich der **Channel Controller**, der entweder die **User Pages** des untergeordneten KoreSounds oder die Controller Pages der **Insert Effekte** anzeigt. Lesen Sie bitte die entsprechenden Kapitel über Controller Pages und Effects Control Pages für mehr Informationen.

Über das Pages Menü werden die Controller Pages ausgewählt und mit dem Befehl **Make User Page** können Sie den Inhalt der aktuellen Controller Page in eine neue User Page kopieren. Diese neue User Page können Sie dann nach Belieben auf dem Global Controller verändern. Die neu angelegten User Pages werden immer über die Global Controls bedient und angezeigt.



Klicken Sie auf die Registerkarte **Output**, um die Bedienelemente für den Ausgang des Channels zu sehen.

Der **Pan Regler** wirkt auf die Stereoverteilung des Signals, indem er die beiden Kanäle auf komplementäre Weise individuell verstärkt oder abschwächt. KORE's Channels arbeiten immer in Stereo. Sollten Sie Mono-Signale nutzen, schauen Sie sich bitte den Stereo Mix KORE Effect einmal genauer an. Er gibt Ihnen alle Möglichkeiten, ein einzelnes Signal auf das Stereobild zu verteilen.

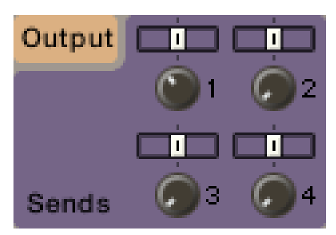
Der **Main Output** Regler (Arbeitsbereich: -120 dB bis +10 dB) verarbeitet das Signal, nachdem es die Insert Slots durchlaufen hat und regelt so den Hauptpegel des Channels. Dieser Pegel wird vom **Level Meter** angezeigt.

Der **Solo** Schalter schaltet den Channel in den Solo-Modus. Dabei werden alle anderen Channels stummgeschaltet.

Mute schaltet den Channel stumm.

Mit **PFL** schalten Sie den Channel auf den PFL-Bus. PFL ähnelt dem Solo-Modus. Anders als Solo nutzt PFL jedoch eine eigene Audio-Schiene, die unabhängig von den Hauptausgängen abgehört werden kann. So können Sie z.B. einzelne Channels mit dem Kopfhörer abhören, ohne das Signal auf den Hauptausgängen zu beeinflussen. Den Punkt im Signalfluss des Channels, an dem das PFL-Signal abgegriffen wird, können Sie auf der Registerkarte **PFL** der **Global Controls** wählen. Die drei Möglichkeiten sind **Input**, **Pre Insert** und **Pre Fader**. Mehr darüber finden Sie im Abschnitt über die Global Controls weiter oben im Text.

Mit dem **Output Menü** können Sie das Routing für den Channel bestimmen. Das Signal wird entweder auf den **Master Bus**, auf etwaige **Group Channels** oder auf **virtuelle Ausgänge** geleitet, die Sie in den Audio and MIDI Settings definieren können (File Menü).



Ein Klick auf die Registerkarte **Send** öffnet den Send Abschnitt des Channels. Hier bestimmen Sie, wieviel Signal aus dem Channel auf die vier Send Busse von KORE geleitet wird. Sie können für jeden Send den **Pegel** (0% - 100%) und die **Position** im Stereobild einstellen.

Anmerkung: Der Punkt, an dem das Signal für die Sends abgegriffen wird, wird im Send Channel eingestellt, der das Signal empfängt. Dort können Sie zwischen Pre Insert, Pre Fader oder Post Fader wählen.

Es muss mindestens ein Send Channel vorhanden sein, um diese Funktion zu nutzen. Die Nummer der Send-Regler entspricht dabei der jeweiligen Nummer der vier Send Channels.

Der Channel Strip der Performance



Der Mixer Strip eines Source Channels.

Der **lange Mixer Strip** ist in der Mixer View sichtbar. Wenn Sie zusätzlich zum Mixer auch den Browser aktivieren, wird der Mixer Strip in einer platzsparenden Variante angezeigt.

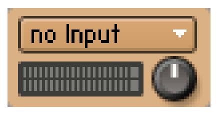


Diesen **Reduced Strips** fehlen die Send Regler, die Solo-, Mute- und PFL Knöpfe und der Pan Regler.

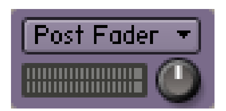


Der **Channel Header** enthält die laufende Nummer des Channels und seinen Namen. Der Name kann nach einem Doppelklick geändert werden.

Mit dem **Channel Enable Switch** schalten Sie den Kanal an und aus. Im deaktivierten Zustand wird der Channel nicht mehr berechnet, was CPU-Ressourcen spart.

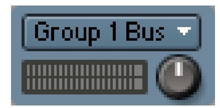


In der **Input Section** wird der aktuelle Pegel des Eingangssignals über den **Input Level Meter** angezeigt. Dieser Pegel kann mit dem **Gain**-Regler verstärkt oder abgeschwächt werden (-40 dB bis +40dB). Die Quelle des Eingangs wird über das **Input-Menü** gewählt. Bei einem Source Channel bestehen die Einträge aus den Eingängen, die Sie in den **Audio and MIDI Settings** (File Menü) gewählt haben. Sie können in KORE die verfügbaren Hardware-Kanäle auf bis zu acht virtuelle Ports schalten. Diese Ports werden dann hier angezeigt.



Bei **Send Channels** sieht das Input-Menü etwas anders aus. Hier haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Orten, an denen das Eingangssignal für den Send Channel abgegriffen wird. Sie wählen also die Stelle in den sendenden Performance Channels, an der das Signal genommen wird, um es in den Send Channel zu leiten. In normalen Mischpulten wird dies meist an der Quelle umgeschaltet. Also nochmals: In KORE wird die Herkunft des Send-Signals am **Bestimmungsort** (den Send–Channels) definiert. Sie haben die Wahl zwischen Pre Insert, Pre Fader und Post Fader.

- **Pre Insert** greift das Signal direkt hinter dem Main Slot des Channels ab.
- **Pre Fader** nimmt das Signal hinter den vier Insert Slots ab.
- **Post Fader** greift das Signal hinter dem Channel-Fader ab.

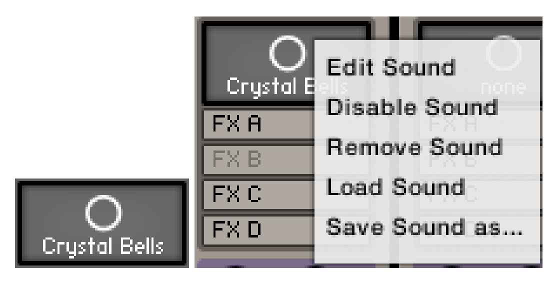


Bei **Group Channels** bietet das Input-Menü die verschiedenen **Group Busse** zur Auswahl.



Der kleine **MIDI Reiter** ermöglicht die Steuerung der MIDI-Files.

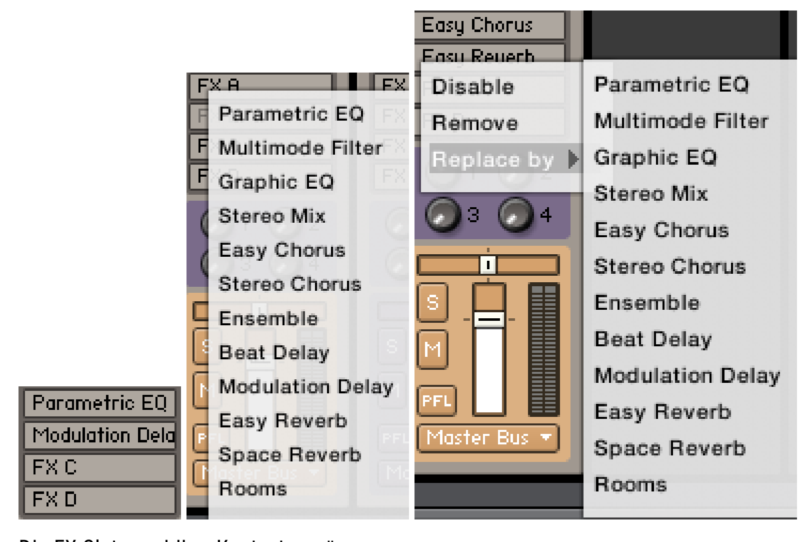
Für eine ausführliche Dokumentation von KORE's **MIDI-File Player** lesen Sie bitte das entsprechende Kapitel weiter unten im Text. Auf dem Mixer Strip haben Sie nur den **Play Enable Knopf**, den **MIDI Indicator**, den **Loop Indicator** und den **Position Indicator** zur Verfügung. Diese Bedienelemente haben die gleiche Funktion wie auf der Rack Unit.



Der Main Slot und die vier FX Slots eines Channels sind in Serie geschaltet. Beim Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf den **Main Slot** eines Performance Channels erscheint ein Menü mit folgenden Befehlen:

- **Edit Sound** bringt Sie in den Sound Mixer.
- **Disable Sound** hat den gleichen Effekt, wie den Slot Enable Schalter auf Off zu setzen. Der KoreSound wird dann nicht mehr berechnet.
- **Remove Sound** löscht den KoreSound aus dem Performance Channel und hinterlässt einen leeren Main Slot.
- **Load Sound** öffnet einen Zugang zu Ihrem Dateisystem. Navigieren Sie zum gewünschten KoreSound und öffnen Sie ihn.

Save Sound as... öffnet einen Dialog zum Speichern des KoreSounds. Geben Sie einen neuen Namen ein und speichern Sie den Sound in einen Ordner Ihrer Wahl.



Die FX Slots und ihre Kontextmenüs.

Die vier **FX-Slots** unter dem Main Slot sind für KORE Effects bestimmt. Ein Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf einen dieser Slots öffnet eine Liste mit allen verfügbaren KORE Effects. Wählen Sie einen davon, um ihn in den Slot zu laden. Wenn ein Slot bereits mit einem Effekt besetzt ist, führt ein Rechtsklick zu einem Menü mit drei Befehlen:

- **Disable/Enable** deaktiviert oder aktiviert das Plugin.
- **Remove** entfernt das Plugin aus dem Slot.
- **Replace** gibt Ihnen erneut eine Liste mit allen Plugins, um das aktuelle Plugin durch ein neues zu ersetzen.

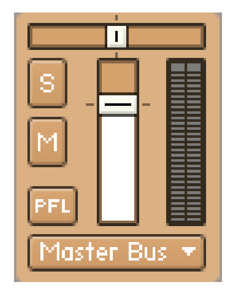


Die Send-Regler des Mixer Strips.

Hier bestimmen Sie, wieviel Signal aus dem Channel auf die vier Send Busse von KORE geleitet wird. Sie können für jeden Send den **Pegel** (0% - 100%) einstellen.

Anmerkung: Der Punkt, an dem das Signal für die Sends abgegriffen wird, wird im Send Channel eingestellt, der das Signal empfängt. Dort können Sie zwischen Pre Insert, Pre Fader oder Post Fader wählen.

Es muss mindestens ein Send Channel vorhanden sein, um diese Funktion zu nutzen. Die Nummer der **Send-Regler** entspricht dabei der Nummer der vier Send Channels.



Der **Output**-Abschnitt beschäftigt sich mit dem Signal-Routing und der Pegel-Kontrolle.

Der **Pan Regler** wirkt auf die Stereoverteilung des Signals, indem er die beiden Kanäle auf komplementäre Weise individuell verstärkt oder abschwächt.

KORE’s Channels arbeiten immer in Stereo. Sollten Sie Mono-Signale nutzen, schauen Sie sich bitte den Stereo Mix KORE Effect einmal genauer an. Er gibt Ihnen alle Möglichkeiten, ein einzelnes Signal auf das Stereobild zu verteilen.

Der **Main Output** Regler (Arbeitsbereich: -120 dB bis +10 dB) verarbeitet das Signal, nachdem es die Insert Slots durchlaufen hat und regelt so den Hauptpegel des Channels. Dieser Pegel wird vom **Level Meter** angezeigt.

Der **Solo** Schalter schaltet den Channel in den Solo-Modus. Dabei werden alle anderen Channels stumm geschaltet.

Mute schaltet den Channel stumm.

Mit **PFL** schalten Sie den Channel auf den PFL-Bus. PFL ähnelt dem Solo-Modus. Anders als Solo nutzt PFL jedoch eine eigene Audio-Schiene, die unabhängig von den Hauptausgängen abgehört werden kann. So können Sie z.B. einzelne Channels mit dem Kopfhörer abhören, ohne das Signal auf den Hauptausgängen zu beeinflussen. Den Punkt im Signalfluss des Channels, an dem das PFL-Signal abgegriffen wird, können Sie auf der **PFL** Registerkarte der **Global Controls** wählen. Die drei Möglichkeiten sind **Input**, **Pre Insert** und **Pre Fader**. Mehr darüber finden Sie im Abschnitt über die Global Controls weiter oben im Text.

Mit dem **Output Menü** können Sie das Routing für den Channel bestimmen. Das Signal wird entweder auf den **Master Bus**, auf etwaige **Group Channels** oder auf **virtuelle Ausgänge** geleitet, die Sie in den Audio Settings definieren können (File Menü).

Performances speichern



Denken Sie daran, Ihre Arbeit zu sichern.

Sie können Ihre Performance auf verschiedenen Wegen speichern.

Nutzen Sie den **Save Performance** Befehl aus dem File Menü der Performance Registerkarte. Außerdem können Sie den gleichen Befehl oder auch **Save Performance as...** aus dem File Menü des Hauptprogramms aufrufen.

Bitte beachten Sie, dass der Save Performance Befehl schon vorhandene Versionen der Performance gleichen Namens, die Sie vorher gespeichert haben, überschreibt. Nutzen Sie Save Performance As…, wenn Sie dies nicht möchten.

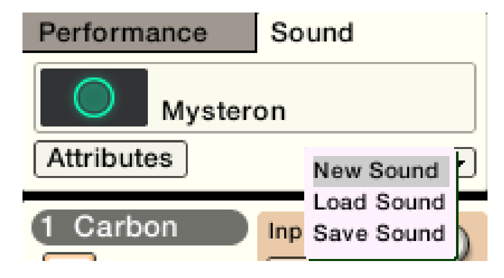
Channels 2 – Der Sound Mixer

Der **Sound Mixer** ist die Oberfläche des **KORE Plugins**. Er ist in vielen Belangen identisch mit dem Performance Mixer. Ihm fehlen allerdings die virtuellen Ausgänge und der PFL Bus.



KORE's Sound Tab.

Auf der Sound Registerkarte finden Sie den **Attributes** Schalter, das **File Menü** und das **Edit Menü**. Die Attributes haben ein eigenes Kapitel in diesem Handbuch; wir gehen daher an dieser Stelle nicht näher darauf ein.



Das File Menü der Sound Registerkarte.

Über das File Menü können Sie einen **neuen KoreSound erzeugen (New Sound)**, einen KoreSound vom Dateisystem **laden** (Load Sound) und den aktuellen KoreSound **speichern (Save Sound).**



Das Edit Menü auf der Sound Registerkarte.

Das Edit Menü der Sound Registerkarte bietet die gleichen Befehle wie das Edit Menü des Hauptprogramms. Wenn Sie mehr erfahren möchten, schauen Sie sich bitte das entsprechende Kapitel in diesem Handbuch an.

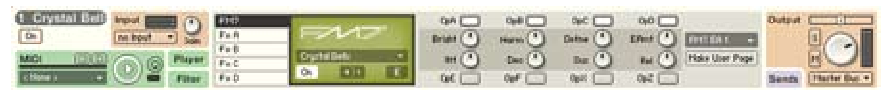


Metallische Klänge im Sound Mixer.

Der Sound Mixer ist der Ort, an dem sich die **VST**- und **AU-Instrumente** befinden. Sie können hier in jedem Slot genutzt werden, sei es ein Main- oder ein Insert Slot.

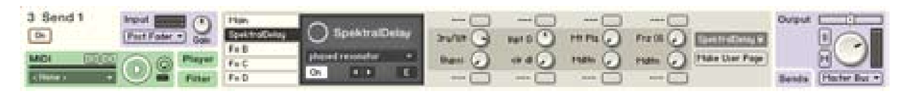
Wenn KORE als eigenständiges Programm läuft, schaltet ein Doppelklick auf den leeren, grauen Hintergrund des Sound Mixers in den Performance Mixer um. Nutzen Sie diese Funktion als bequeme Abkürzung.

Der Sound Mixer kann **Source Channels**, **Send Channels**und **Group Channels**. beherbergen.



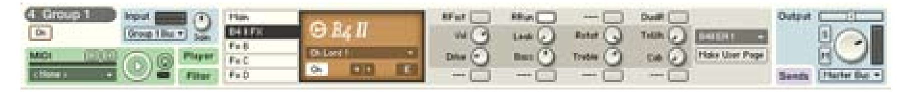
Ein Instrument Sound Channel in der Rack View.

Der **Source Channel** beherbergt die Klangerzeugung von KORE, nämlich die **VST-** oder **AU-Instrumente**. Die Anzahl an Sound Channels wird nur von der Leistungsfähigkeit Ihres Rechners begrenzt. KORE-Channels arbeiten immer mit Stereo-Signalen. Wenn Sie Mono-Signale verarbeiten möchten, schauen Sie sich bitte den **Stereo Mix** KORE Effect an.



Ein Send Channel in KORE's Rack View.

Sie können bis zu vier **Send Channels** pro Performance öffnen, um KORE-Sounds und Effekt-Plugins einzubinden. Die Send Channels bekommen Ihre Signale über die Send-Busse, in die Sie von jedem Channel aus Signale einspeisen können und sie werden für **parallele** Signalbearbeitung eingesetzt.



Ein Group Channel in der Rack View.

Group Channels können VST- oder AU-Plugins und KORE Effects enthalten. Sie werden benutzt, um die Signale mehrerer Channels auf einem Kanal zusammenzufassen. Dies ist nützlich, um eine **gemeinsame Lautstärkeregelung** zu ermöglichen. Außerdem können Sie so eine **serielle Effektkette** für eine ganze Gruppe von Channels verwirklichen.

Der Sound Mixer kann in verschiedenen Layouts angezeigt werden, die sich auch funktionell leicht unterscheiden. Diese **Views** (**Rack, Combined und Mixer View**) werden über die drei kleinen **Symbole** ganz links auf der Oberfläche ausgewählt.



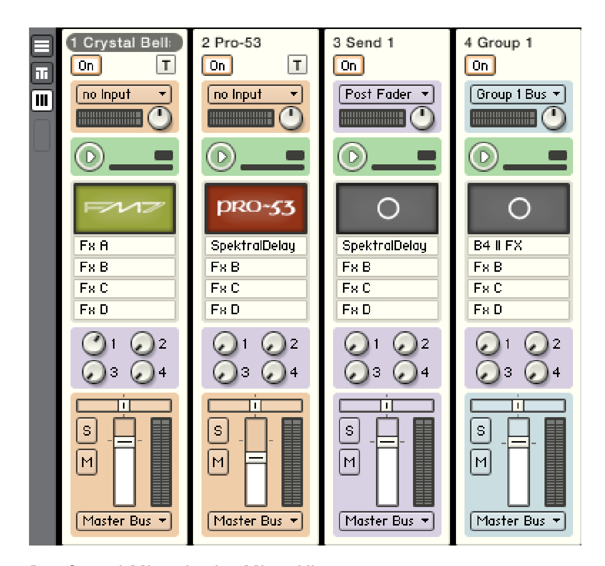
Einige Sound Channels in der Rack View.

In der **Rack View** werden die Channels wie Geräte eines Studio-Racks dargestellt. Die Rack View zeigt auch den Channel Controller, die Effects Control Page, den MIDI-Filter und die komplette MIDI-Player Registerkarte an, was nicht für die anderen beiden Views gilt.



Der Sound Mixer in der Combined View.

In der **Combined View** sehen Sie nur den aktuell angewählten Channel als Rack Unit. Alle anderen Channels werden als kleine Mixer Strips angezeigt. Klicken Sie einfach mit der Maus auf die Channels, um sie jeweils als Rack Unit zu sehen.

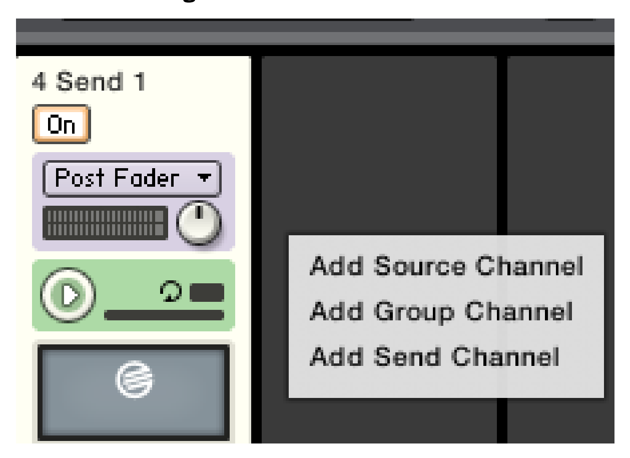


Der Sound Mixer in der Mixer View.

Die **Mixer View** präsentiert alle Channels als lange Mixer-Kanäle wie in einem normalen Mischpult.

Welche View die Beste ist, hängt von der jeweiligen Situation ab. Die Mixer View bietet eine gute Übersicht über Pegel und Routings der Channels. Daher ist sie gut für das Abmischen geeignet. Die Rack View ist die bessere Wahl, wenn es um die Klangprogrammierung geht. Hier haben Sie nämlich Zugang zu den Controller-Pages der Plugins und Effekte.

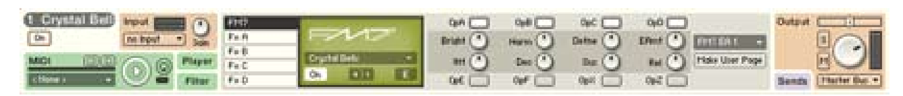
Channels erzeugen



Die Erzeugung von Sound Channels.

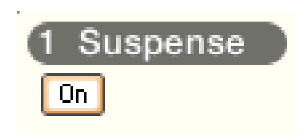
Wenn Sie einen Channel erzeugen möchten, klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf die leere Fläche des Mixers (Mac: Command-Klick) und wählen Sie dann den gewünschten Channel-Typ vom Kontextmenü. Der neue Channel erscheint dann rechts von den bereits vorhandenen. Die gleichen Befehle finden Sie auch im Edit-Menü von KORE. Ein weiterer Weg zur Erzeugung von Channels sind die Funktionstasten **F1**, **F2** und **F3**. F1 erzeugt einen Source Channel, F2 einen Group Channel und F3 einen Send Channel.

Die Sound Rack Unit



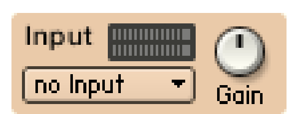
Dies ist die Rack Unit eines Source Channels.

Rack Units finden sich in der Rack View und in der Combined View. In der Rack View können Sie die Anzahl der angezeigten Units mit den **Decrease (-)** und **Increase (+)**-Knöpfen links auf der Oberfläche verringern oder vergrößern. Bei der Arbeit mit Plugins im Sequencer kann es schnell einmal eng werden auf dem Bildschirm. Da ist es praktisch, wenn das KORE-Plugin nur wenig Platz einnimmt.

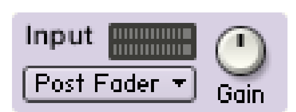


Der **Channel Header** enthält die laufende Nummer des Channels und seinen Namen. Der Name kann nach einem Doppelklick geändert werden.

Mit dem **Channel Enable Schalter** schalten Sie den Kanal an- und aus. Im deaktivierten Zustand wird der Channel nicht mehr berechnet, was CPU-Ressourcen spart.



In der **Input Section** wird der aktuelle Pegel des Eingangssignals über den **Input Level Meter** angezeigt. Dieser Pegel kann mit dem **Gain**-Regler verstärkt oder abgeschwächt werden (-40 dB bis +40dB). Die Quelle des Eingangs wird über das **Input-Menü** gewählt. Bei einem Source Channel bestehen die Einträge aus den Inputs der Host-Software (Sequencer oder KORE Hauptprogramm und **no Input**.



Bei **Send Channels** sieht das Input-Menü etwas anders aus. Hier haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Orten, an denen das Eingangssignal für den Send Channel abgegriffen wird. Sie wählen also die Stelle in den sendenden Performance Channels, an der das Signal genommen wird, um es in den Send Channel zu leiten. In normalen Mischpulten wird dies meist an der Quelle umgeschaltet. Also nochmals: In KORE wird die Herkunft des Send-Signals am **Bestimmungsort** (den Send–Channels) definiert. Sie haben die Wahl zwischen Pre Insert, Pre Fader und Post Fader.

- **Pre Insert** greift das Signal direkt hinter dem Main Slot des Channels ab.
- **Pre Fader** nimmt das Signal hinter den vier Insert Slots ab.
- **Post Fader** greift das Signal hinter dem Channel-Fader ab.



Bei **Group Channels** bietet das Input-Menü die verschiedenen **Group Busse** zur Auswahl.

In der **MIDI-Abteilung** eines Sound Channels arbeiten Sie mit dem **MIDI-Filter** und dem **MIDI-File Player**. Der Filter und der Player werden durch Klicks auf die entsprechenden Registerkarten im Channel **geöffnet** und **geschlossen**.



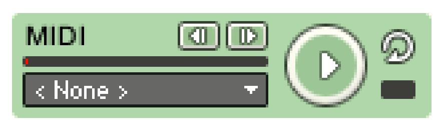
Der MIDI-File Player eines Sound Channels.

Für eine ausführliche Dokumentation von KOREs **MIDI-File Player** lesen Sie bitte das spezielle Kapitel weiter unten im Text. Dort werden auch die Funktionen für Loops, Start-Quantisierungen usw. erklärt.

MIDI-Files und **Clock-Tracks** können über das **MIDI-File Menü** des Channels gewählt werden.

Der **Play Enable Schalter** des Players kann drei Zustände annehmen. Er ist entweder **An**, **Aus** oder er steht auf **Standby**.

Im **Standby** Modus ist der Schalter zwar aktiv, die Wiedergabe startet aber nicht, weil ein übergeordneter Play-Knopf auf Stop steht. Das kann entweder der Play-Knopf des elterlichen Performance Channels oder KORE's globaler Play-Knopf für die zentrale Clock sein.



Außerdem muss ein **Clock-Track** oder ein **MIDI-File** ausgewählt werden, damit der Play-Knopf des Players funktioniert.

Wenn eine Start Quantization eingestellt wurde, kann die Wiedergabe mit einer Verzögerung beginnen, damit das File synchron zum Master-Takt läuft (siehe Abschnitt über MIDI-File Player).

Die Wiedergabe des MIDI-Files oder Clock-Tracks kann jederzeit durch erneuten Klick auf den Play-Knopf **angehalten** werden.

Anders ausgedrückt: Ein Klick auf den Play-Knopf schaltet, je nach Zustand der übergeordneten Play-Schalter, entweder zwischen Play und Stop oder zwischen Standby und Stop um.

Der Zustand der Play-Knöpfe aller Sound Channels wird mit der Performance und auch innerhalb von Performance Presets gespeichert, wenn KORE als eigenständiges Programm läuft.

Die Position innerhalb des MIDI-Files wird durch den **Position Indicator** rechts über dem MIDI-File Menü dargestellt. Wenn ein **Loop** aktiv ist, wird seine Länge durch den **roten** Balken dargestellt. Ohne Loop stellt der Balken die Gesamtlänge des Files dar. Wenn Sie während der Wiedergabe auf ein anderes MIDI-File umschalten und eine Start-Quantisierung (siehe Kapitel über die MIDI-File Player) aktiv ist, ist der Balken **gelb,** solange noch das alte File abgespielt wird. Sowie das neue MIDI-File wiedergegeben wird, schaltet die Farbe wieder auf Rot um.

Der **Loop Indicator** ist eigentlich ein Schalter, der die Wiedergabe in einer Schleife an- oder ausschaltet.

Die Player Registerkarte kann durch Klick auf den **Close**-Knopf oder durch erneuten Klick auf die Player Registerkarte geschlossen werden.

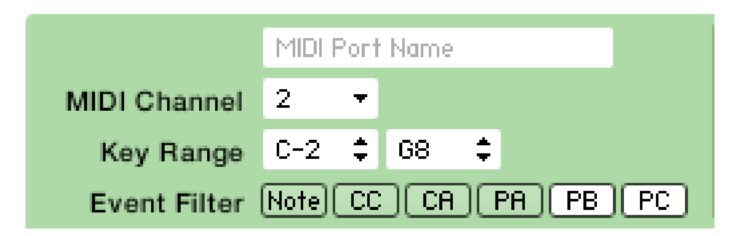


Der MIDI Filter Reiter eines Sound Channels.

Der **MIDI-Filter** wird durch einen Klick auf den Filter Reiter geöffnet.

Mit dem **MIDI Channel Menü** können Sie einen spezifischen MIDI-Kanal für den Channel oder die Einstellung **Omni** wählen. Im Omni-Modus empfängt der Channel MIDI-Daten auf allen MIDI-Kanälen.

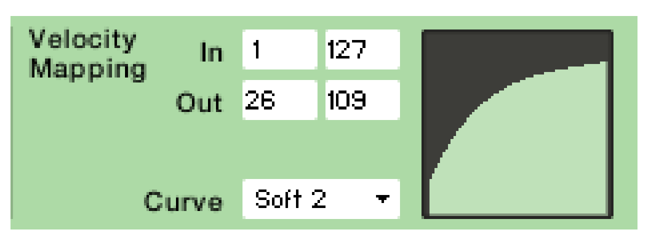
Anmerkung: Wählen Sie bitte nur den MIDI-Kanal aus, den Sie auch im übergeordneten Performance Channel gewählt haben. Dies ist sehr wichtig, weil der MIDI-Filter des Performance Channels nur Daten auf eben jenem Kanal durchlässt.



Die **Key Range** Parameter bestimmen den Tastaturbereich des Sound Channels. Klicken Sie auf den Notenwert und bewegen Sie die Maus auf oder ab, um ihn über die gesamte Spannweite von MIDI-Noten (C-2 bis G8) zu ändern.

Denken Sie daran, dass Sie Tastaturbereiche auch sehr bequem im **Mapping Manager** definieren können.

Der MIDI Event Type Filter ist praktisch, wenn Sie bestimmte MIDI-Daten von der Verarbeitung durch den Performance Channel ausschließen möchten. Durch die Aktivierung eines Schalters wird die Verarbeitung des jeweiligen Event-Typs blockiert. Sie können Events vom Typ **Note**, **Controller** (**CC**), **Channel Aftertouch** (**CA**), **Polyphonic Aftertouch** (**PA**), **Pitchbend** (**PB**), and **Program Change** (**PC**) aus dem Datenstrom herausfiltern.



Der Abschnitt **Velocity Mapping** dreht sich um die Skalierung von Velocity-Werten und um die Transponierung der Tonhöhe.

Mit den vier Parametern auf der linken Seite und dem Curve Menü wird die Reaktion des Instruments auf MIDI-Velocity (Anschlagsdynamik) bestimmt.

Es können Ober- und Untergrenzen sowohl für die eingehenden als auch für die ausgehenden Velocity-Werte definiert werden.

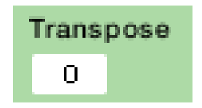
Wenn eingehende Velocity-Werte außerhalb des durch die beiden **In**-Velocity Werte definierten Bereiches liegen, werden sie jeweils auf den unteren oder oberen Wert der **Out**-Velocity gesetzt. Die resultierende **Velocity Curve** wird rechts in einem Diagramm angezeigt.

Sie können sich die Kurve wie ein Koordinatensystem vorstellen, bei dem der x-Wert des ersten Scheitelpunktes durch den ersten In-Velocity-Wert und der y-Wert durch den ersten Out-Velocity Wert bestimmt wird.

Die anderen beiden Parameter definieren dann x- und y-Werte des zweiten Scheitelpunktes.

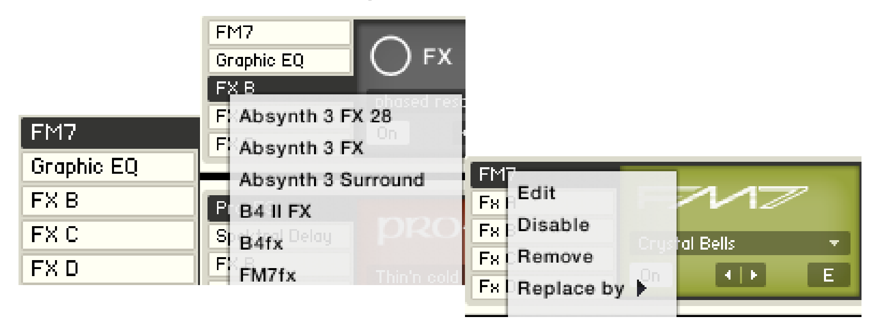
Wenn Sie den rechten Out-Wert niedriger einstellen als den linken, erhalten Sie eine negative Steigung, was sich gut beim Überblenden zweier Klänge durch die Velocity einsetzen lässt.

Die Form der Kurve zwischen den beiden Scheitelpunkten kann über das **Curve Select Menü** gewählt werden. Sie haben die Auswahl zwischen **linearem** Verlauf, vier verschiedenen Verläufen, die mit **soft** und vier verschiedenen Verläufen, die mit **hard** zu charakterisieren sind. Soft bedeutet, dass die Kurve bei tieferer In-Velocity schnell auf höhere Werte steigt und bei höheren Werten abflacht (logarithmisch). Bei hard ist die Kurve bei niedrigen Werten flach und wird dann umso steiler, je höher die In-Velocity wird (exponentiell).



Der letzte Parameter des MIDI-Filter Reiters heißt **Transpose** und transponiert die MIDI-Noten in Halbtonschritten hoch oder runter. Die Transponierung findet „hinter" dem Tastaturbereich statt, so dass dieser nicht beeinflusst wird.

Der Filter Reiter kann durch einen Klick auf den Close-Knopf oder durch erneuten Klick auf den Reiter geschlossen werden.



Die nächsten Elemente der Sound Rack Unit sind die **Slots**.

Der **Main Slot** eines Sound Channels beherbergt das Haupt-Plugin. Dies kann jedes beliebige **VST-/ AU-Instrument** oder auch jeder **VST-/ AU-Effekt** sein.

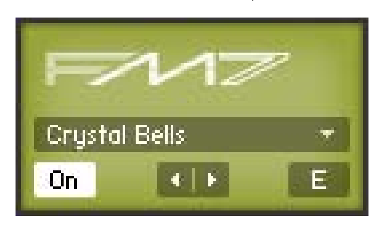
Ein Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf den Main Slot öffnet eine Liste mit sämtlichen auf Ihrem System installierten VST- und AU-Plugins. Wählen Sie das gewünschte Plugin von der Liste und es wird in den Main Slot geladen. Dabei öffnet sich auch automatisch die Oberfläche des Plugins.

Wenn sich bereits ein Plugin im Main Slot befindet, ändert sich das Verhalten des Kontextmenüs. Die neuen Einträge heißen Edit, Disable/ Enable, Remove und Replace by:

- **Edit** ist äquivalent zu einem Doppelklick auf den Main Slot und öffnet die Oberfläche des Plugins.

Wichtig: Der Rest von Kore's Bedienelementen ist leider blockiert, wenn Sie die Oberfläche eines VST-Plugins aus dem KORE Plugin heraus öffnen. Der Grund dafür sind Beschränkungen im VST-Protokoll, die wir leider nicht ändern können.

- **Disable/ Enable** schaltet das Plugin an oder aus.
- **Remove** entfernt das Plugin aus dem Main Slot.
- **Replace By** zeigt wiederum die komplette Liste der installierten Plugins. Wählen Sie eines, um das aktuelle Plugin damit zu ersetzen.

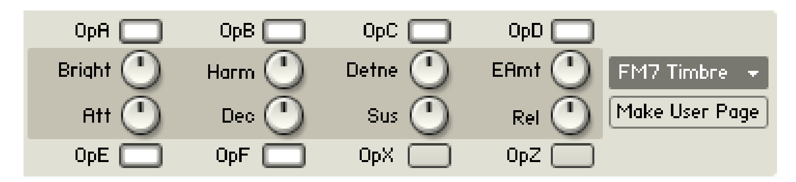


Das **Slot Display** zeigt das aktuell geladene **Plugin** mit Namen und Icon. Die im VST-/ AU-/ Kore-Plugin verfügbaren Presets sind mit dem **Preset Menü** abrufbar. Mit den **Pfeiltasten** können Sie einzeln durch die Presets schalten.

Der **KORE Controller** ist natürlich auch ein guter Weg, um Presets anzurufen. Zuerst wählen Sie den **Channel** mit dem gewünschten Plugin. Dann gehen Sie im Sound Modus ins **Hauptmenü**, wählen dort **Presets** und dann aus der Liste das **Main Plugin**. Schon haben Sie eine Liste der Presets auf dem Display und können einzelne davon mit der **Enter**-Taste laden.

Klicken Sie auf den **Edit-Knopf (E)** oder führen Sie eine Doppelklick auf das Slot Display aus, um die Oberfläche des Plugins zu öffnen.

Mit dem **Slot Enable** Schalter können Sie das Plugin aktivieren oder deaktivieren.

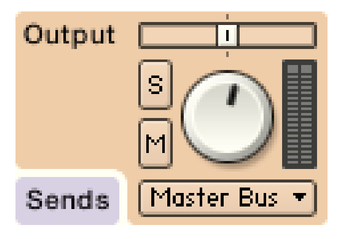


Eine Controller Page im Sound Channel.

Der Channel Controller rechts vom Slot Display zeigt entweder die **Sound Channel Pages** oder die Controller Pages der **Insert Effekte** an. Für weitergehende Informationen schauen Sie sich bitte die speziellen Abschnitte über Controller Pages in diesem Handbuch an.

Das **Pages Menü** bietet Ihnen die vorhandenen Channel Pages an. Sie können den Inhalt einer Channel Page mit dem **Make User Page Befehl** in eine neue Sound User Page kopieren und diese dann auf dem Global Controller frei verändern.

Die Pages sind immer auch schnell über den **KORE Controller** zu bedienen. Machen Sie ausgiebig von diesen Möglichkeiten Gebrauch. Diese Arbeitsweise ist die schnellste und macht definitiv am meisten Spaß.



Klicken Sie auf die Registerkarte **Output**, um die Bedienelemente für den Ausgang des Channels zu sehen.

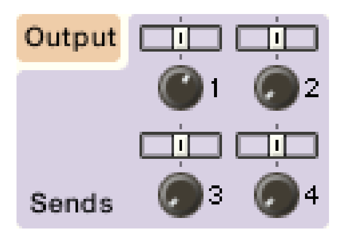
Der **Pan Regler** wirkt auf die Stereoverteilung des Signals, indem er die beiden Kanäle auf komplementäre Weise individuell verstärkt oder abschwächt. Kores Channels arbeiten immer in Stereo. Sollten Sie Mono-Signale nutzen, schauen Sie sich bitte den Stereo Mix KORE Effect einmal genauer an. Er gibt Ihnen alle Möglichkeiten, ein einzelnes Signal auf das Stereobild zu verteilen.

Der **Main Output** Regler (Arbeitsbereich: -120 dB bis +10 dB) verarbeitet das Signal, nachdem es die Insert Slots durchlaufen hat und regelt so den Hauptpegel des Channels. Dieser Pegel wird vom **Level Meter** angezeigt.

Der **Solo** Schalter schaltet den Channel in den Solo-Modus. Dabei werden alle andern Channels stummgeschaltet.

Mute schaltet den Channel stumm.

Mit dem **Output Menü** können Sie das Routing für den Channel bestimmen. Das Signal wird entweder auf den **Master Bus** oder auf etwaige **Group Channels** geleitet, die Sie in den Audio and MIDI Settings definieren können (File Menü).



Ein Klick auf den **Send Reiter** öffnet den Send Abschnitt des Channels. Hier bestimmen Sie, wieviel Signal aus dem Channel auf die vier Send Busse des Sound Mixers geleitet wird. Sie können für jeden Send den **Pegel** (0% - 100%) und die **Position** im Stereobild einstellen.

Anmerkung: Der Punkt, an dem das Signal für die Sends abgegriffen wird, wird im Send Channel eingestellt, der das Signal empfängt. Dort können Sie zwischen Pre Insert, Pre Fader oder Post Fader wählen.

Es muss mindestens ein Send Channel vorhanden sein, um diese Funktion zu nutzen. Die Nummer der Send-Regler entspricht dabei der jeweiligen Nummer der vier Send Channels.

Der Sound Channel Strip



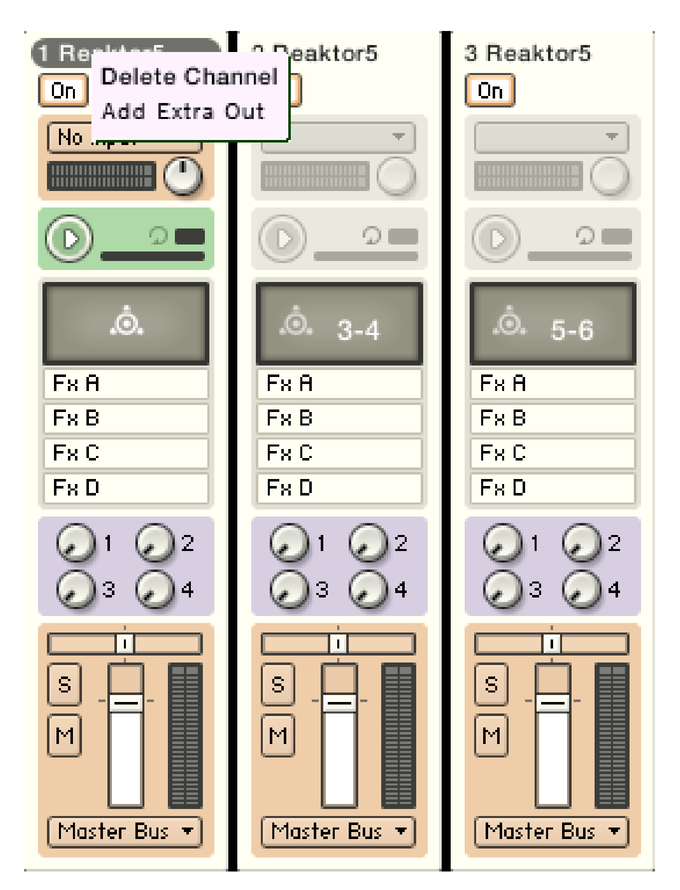
Ein Sound Channel in der Mixer View.

Der **lange Mixer Strip** ist in der Mixer View sichtbar. Wenn Sie zusätzlich zum Mixer auch den Browser aktivieren, wird der Mixer Strip in einer platzsparenden Variante angezeigt.



Der **Channel Header** enthält die laufende Nummer des Channels und seinen Namen. Der Name kann nach einem Doppelklick geändert werden.

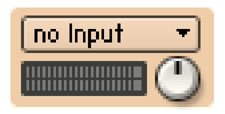
Mit dem **Channel Enable Schalter** schalten Sie den Kanal an und aus. Im deaktivierten Zustand wird der Channel nicht mehr berechnet, was CPU-Ressourcen spart.



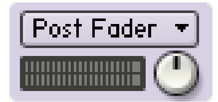
Ein Reaktor KoreSound mit geöffneten Extra-Ausgängen.

Wenn ein Channel ein **Mehrkanal-Plugin** enthält und Sie Zugang zu mehr als zwei seiner Ausgänge bekommen möchten, wählen Sie **Add Extra Out** vom Kontextmenü des Channel Headers. Dafür klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: Command-Klick) auf den Channel Header.

Dieser Befehl erzeugt einen Extra Channel, der ein zusätzliches Paar Ausgänge aus dem Plugin führt. Sie können soviele Extra Channels erzeugen, wie das Plugin Stereo-Ausgänge hergibt. Der Add Extra Out Befehl ist nur verfügbar, wenn das Plugin mehr als zwei Ausgänge hat und noch nicht alle Ausgänge auf Extra Channels geleitet sind. Der Name der Extra Channels ist der gleiche wie der des Original-Channels mit Ausnahme einer angefügten Nummer.

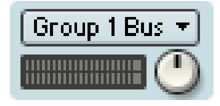


In der **Input Section** wird der aktuelle Pegel des Eingangssignals über den **Input Level Meter** angezeigt. Dieser Pegel kann mit dem **Gain**-Regler verstärkt oder abgeschwächt werden (-40 dB bis +40dB). Die Quelle des Eingangs wird über das **Input-Menü** gewählt. Bei einem Source Channel bestehen die Einträge aus den Eingängen, die von der Host-Software zur Verfügung gestellt werden.



Bei **Send Channels** sieht das Input-Menü etwas anders aus. Hier haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Orten, an denen das Eingangssignal für den Send Channel abgegriffen wird. Sie wählen also die Stelle in den sendenden Performance Channels, an der das Signal genommen wird, um es in den Send Channel zu leiten. In normalen Mischpulten wird dies meist an der Quelle umgeschaltet. Also nochmals: In KORE wird die Herkunft des Send-Signals am **Bestimmungsort** (den Send–Channels) definiert. Sie haben die Wahl zwischen Pre Insert, Pre Fader und Post Fader.

- **Pre Insert** greift das Signal direkt hinter dem Main Slot des Channels ab.
- **Pre Fader** nimmt das Signal hinter den vier Insert Slots ab.
- **Post Fader** greift das Signal hinter dem Channel-Fader ab.



Bei **Group Channels** bietet das Input-Menü die verschiedenen **Group Busse** zur Auswahl.



Der kleine **MIDI Reiter** ermöglicht die Steuerung der MIDI-Files.

Für eine ausführliche Dokumentation von Kore's **MIDI-File Player** lesen Sie bitte das spezielle Kapitel weiter unten im Text. Auf dem Mixer Strip haben Sie nur den **Play Enable Knopf**, den **MIDI Indicator**, den **Loop Indicator,** und den **Position Indicator** zur Verfügung. Diese Bedienelemente haben die gleiche Funktion wie auf der Rack Unit.



Der Main Slot eines Sound Channels beherbergt das **VST**- oder **AU-Plugin**. Ein Doppelklick auf den Main Slot öffnet die Oberfläche des Plugins.

Der Main Slot und die vier FX Slots eines Channels sind in Serie geschaltet. Beim Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf den **Main Slot** eines Sound Channels erscheint ein Menü mit allen installierten VST- and AU-Plugins. Wählen Sie eines mit der Maus, um es in den Main Slot zu laden.

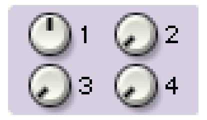
Wenn der Slot schon durch ein Plugin belegt ist, öffnet der Rechtsklick ein Kontextmenü mit folgenden Befehlen:

- Edit öffnet die Oberfläche des Plugins und ist gleichbedeutend mit einem Doppelklick auf den Slot.

Wichtig: Der Rest von Kore's Bedienelementen ist leider blockiert, wenn Sie die Oberfläche eines VST-Plugins aus dem KORE Plugin heraus öffnen. Der Grund dafür sind Beschränkungen im VST-Protokoll, die wir leider nicht ändern können.

- **Disable/ Enable** schaltet das Plugin an oder aus.
- **Remove** entfernt das Plugin aus dem Main Slot.
- **Replace By** zeigt wiederum die komplette Liste der installierten Plugins. Wählen Sie eines, um das aktuelle Plugin damit zu ersetzen.

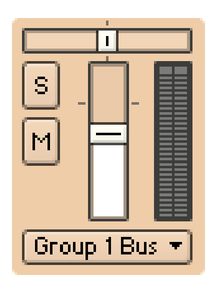
Die vier **Insert Slots (FX A – D)** können sowohl VST-/ AU-Plugins (solange Sie Eingänge besitzen) und KORE Effects aufnehmen. Das Laden und Bearbeiten von Plugins funktioniert bei Insert Slots genauso wie schon für den Main Slot beschrieben. Der Edit Befehl ist hier für KORE Effects nicht vorhanden, da sie nur auf dem Channel Controller der Rack Unit bearbeitet werden können.



Im **Sends** Abschnitt des Channels bestimmen Sie, wieviel Signal aus dem Channel auf die vier Send Busse des Sound Mixers geleitet wird. Sie können für jeden Send den **Pegel** (0% - 100%) einstellen.

Anmerkung: Der Punkt, an dem das Signal für die Sends abgegriffen wird, wird im Send Channel eingestellt, der das Signal empfängt. Dort können Sie zwischen Pre Insert, Pre Fader oder Post Fader wählen.

Es muss mindestens ein Send Channel vorhanden sein, um diese Funktion zu nutzen. Die Nummer der Send Regler entspricht dabei der jeweiligen Nummer der vier Send Channels.



Im **Output** Abschnitt sehen Sie die Bedienelemente für den Ausgang des Channels.

Der **Pan Regler** wirkt auf die Stereoverteilung des Signals, indem er die beiden Kanäle auf komplementäre Weise individuell verstärkt oder abschwächt. Kore's Channels arbeiten immer in Stereo. Sollten Sie Mono-Signale nutzen, schauen Sie sich bitte den Stereo Mix KORE Effect einmal genauer an. Er gibt Ihnen alle Möglichkeiten, ein einzelnes Signal auf das Stereobild zu verteilen.

Der **Main Output** Regler (Arbeitsbereich: -120 dB bis +10 dB) verarbeitet das Signal, nachdem es die Insert Slots durchlaufen hat und regelt so den Hauptpegel des Channels. Dieser Pegel wird vom **Level Meter** angezeigt.

Der **Solo** Schalter schaltet den Channel in den Solo-Modus. Dabei werden alle anderen Channels stummgeschaltet.

Mute schaltet den Channel stumm.

Mit dem **Output Menü** können Sie das Routing für den Channel bestimmen. Das Signal wird entweder auf den **Master Bus** oder auf etwaige **Group Channels** geleitet.

Bearbeitung der Attributes

Attributes sind der Dreh- und Angelpunkt von Kores **Datenbank**. Die riesige KORE Library wurde für Sie bereits komplett mit Attributes in fünf Kategorien versehen. Sie können daher KoreSounds im **Browser** mit einigen wenigen Mausklicks finden.

Wenn Sie Ihre eigenen KoreSounds in die Datenbank aufnehmen, können diese ebenfalls mit einem kompletten Satz Attributes versehen werden.

Lesen Sie bitte auch das umfangreiche Hands-On Kapitel über die Attributes und beachten Sie, dass sämtliche Attributes im Anhang ausführlich dokumentiert sind.



Kore's Attributes Manager.

Der **Attributes Manager** bietet Ihnen eine einfache Oberfläche, um Ihre KoreSounds zu charakterisieren. Sie öffnen ihn mit dem **Attributes-Schalter** auf dem **Sound Reiter**. Dann wählen Sie einfach die gewünschten Attributes aus den verschiedenen Kategorien.

Die Instrument Kategorie

Instrument	Source	Timbre	Articulation	Genre
Piano/Keys	Acoustic	High	Slow Attack	Avantgarde
Organ	Electric	Low	Decaying	Orchestral/Classic
Synth	Analog	Distorted	Sustained	Film Music
Guitar	Digital	Clean	Long Release	Ambient/Electronic
Plucked Strings	Synthetic	Bright	Percussive	Drum&Bass/Break
Bass	Sample-based	Dark	Long/Evolving	House
Drums	FM	Warm	Pulsating	Techno/Electro
Percussion	Additive	Cold	Echoing	Industrial
Mallet Instruments	Granular	Fat	Pad	Dance/Trance
Flute	Physical Model	Thin	Lead	HipHop/Downbeat
Reed Instruments	Solo/Single	Hard	Monophonic	Funk/Soul
Brass	Ensemble/Kit	Soft	Chord	Reggae/Dub
Bowed Strings	Small	Muted	Glide/Pitch Mod	Latin/Afro-Cuban
Vocal	Big	Detuned	Sweep/Filter Mod	Rock
Soundscapes	Dry	Dissonant	Arpeggiated	Pop
Sound Effects	Processed	Noisy	Tempo-synced	Jazz
Multitrack	Layered	Metallic	Expressive	Folk/Country
Other	Sequence/Loop	Wooden	Multiple	Ethnic/World
	Surround	Exotic	Randomized	

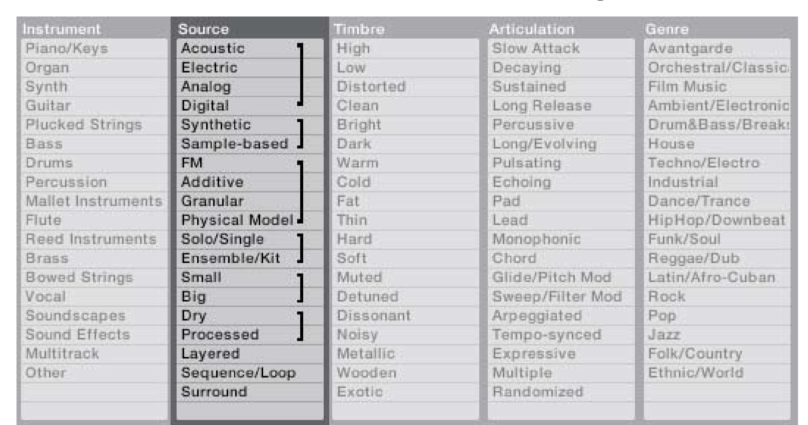
Der grundlegende, instrumentale Charakter eines KoreSounds wird in der **Instrument** Spalte definiert. Diese Spalte ist übrigens die einzige, in der nur ein Attribute gewählt werden kann.

Wenn Sie gerade einen neuen, abstrakten Sound mit Ihrem Absynth erstellt haben, werden Sie wahrscheinlich **Synth** oder vielleicht auch **Soundscape** als Instrument Attribute wählen. Wenn Sie allerdings gerade Omas altes Klavier gesamplet haben, werden Sie **Piano/ Keys** wählen. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie einen Flächen- oder Lead-Sound haben und diese Attributes nicht unter Instrument finden. Diese Attributes können Sie unter Articulation definieren.

Die Source Kategorie

Die Source Kategorie dient folgenden Aufgaben:

- Sie fokussiert die Wahl, die Sie unter Instrument getroffen haben.
- Sie bietet Informationen über die Synthesetechniken, die im KoreSound verwendet werden.
- Sie bietet Auskunft über die Herkunft des Klanges.



Diese Kategorie kann in mehrere kleine Gruppen eingeteilt werden, von denen jede eine spezielle Aufgabe erfüllt. Wir gehen von oben nach unten vor:

Acoustic – Electric – Analog – Digital

Diese vier Attribute definieren die Quelle des Instruments. Angenommen Sie haben in der Kategorie **Instrument Bass** gewählt. Sie können nun zwischen akustischen Bässen (**Acoustic**, z.B. Kontrabass), elektrischem Bass (**Electric**, z.B. ein gezupfter Rock-Bass), analogem Bass (**Analog**, z.B. ein dicker Sägezahn-Bass) und digitalem Bass (**Digital**, z.B. ein harter FM-Bass) wählen.

Abhängig von Ihrer Wahl in der ersten Kategorie wird natürlich nicht jedes Attribute passen. Wenn Sie Flute (Flöte) gewählt haben, wird es wahrscheinlich nur Acoustic, Analog oder Digital sein.

Anmerkung: Jeder KoreSound sollte zu exakt einer dieser vier Typen gehören. Ein KoreSound sollte also nicht gleichzeitig Analog und Digital sein.

Synthetic – Sample-based

Diese beiden Attributes beschreiben die eher technischen Aspekte des KoreSounds. Es kann sehr wichtig sein, zu wissen, ob ein Klang durch Synthese oder durch Sampling erzeugt wird. Wenn ein KoreSound synthetisch ist, haben Sie wahrscheinlich Zugang zu den meisten der Parameter, die ihn ausmachen. Wenn er aber auf Samples basiert, können Sie am grundlegenden Klang nicht viel ändern. Dafür verbraucht der KoreSound dann aber wahrscheinlich auch weniger CPU-Ressourcen. Wenn Sie „echte“ akustische Instrumente charakterisieren, werden Sie wahrscheinlich auch Sample-based wählen.

Synthetic kann sich auch auf KoreSounds beziehen, die zwar auf Samples basieren, aber auf stark bearbeiteten. Das führt dann dazu, dass Sie den Charakter eines Oszillators bekommen (Absynths Sample und Granular Modi sind gute Beispiele).

Ein KoreSound sollte immer entweder **Synthetic oder Sample-based** sein, aber nicht beides zugleich.

FM – Additive – Granular – Physical Model

Diese vier Attributes beziehen sich auf die tatsächliche oder scheinbare Synthese-Technik des KoreSounds. Ein Attribute wie **FM** bedeutet nicht unbedingt, dass der KoreSound tatsächlich durch Frequenzmodulation entsteht. Es reicht, dass er danach klingt.

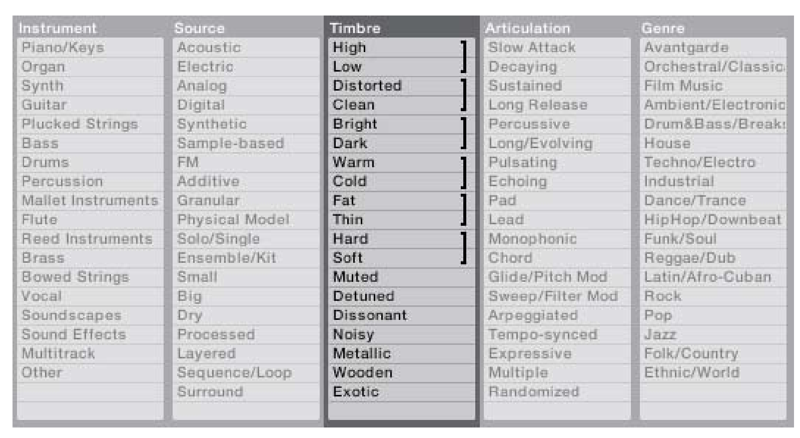
Die nächsten sechs Attributes können in Paaren betrachtet werden und beziehen sich auf die Klangquelle:

- **Solo/ Single** – **Ensemble/ Kit**
- **Small** – **Big**
- **Dry** – **Processed**

Dabei handelt es sich eindeutig um gegensätzliche Begriffe, da ein Klang nicht gleichzeitig Dry und Processed sein kann.

Die Timbre Kategorie

Die **Timbre** Kategorie beschreibt die Klangfarbe des KoreSounds. Sie besteht hauptsächlich aus Attribute-Paaren:



Genau wie bei den Paaren der Source Kategorie, haben wir hier auch wieder gegensätzliche Begriffe. Beachten Sie bitte, dass die Attributes dieser Kategorie immer im Zusammenhang mit denen der Instrument und Source Kategorie gesehen werden sollten. Es ist also eine gute Idee, sich von links nach rechts vorzuarbeiten.

Ein Bass ist zum Beispiel meist tief. Daher sollten Sie hier nicht zusätzlich **Low** wählen. Manchmal könnten Sie es allerdings doch tun, zum Beispiel für Bässe mit extremen Frequenzen - wie einem Sub-Bass.

Anmerkung: Attributes wie **Warm** oder **Exotic** sind hochgradig subjektiv. Achten Sie also bitte darauf, dass sie wirklich auf den KoreSound zutreffen.

Die Articulation Kategorie

Articulation hat zwei Hauptaufgaben:

- Die Beschreibung des Klangverlaufs über die Zeit.
- Informationen darüber zu geben, wie der KoreSound einzusetzen ist.



Bevor es KORE gab, mussten Sie mit Presets wie “Slow Strings, “Dream Pad (+rls)” oder „Monsta Synth (lead)“ arbeiten. Aber der Name eines Presets ist wirklich nicht der ideale Platz, um Informationen über seinen Einsatzzweck zu vermitteln. Mit den **Articulation** Attributes können Sie genau definieren, worum es bei einem KoreSound geht und wo er eingesetzt werden könnte.

Gerade in einer Live-Situation, ist es besonders wichtig zu wissen, wie ein Sound gespielt werden soll: Wenn der KoreSound zum Beispiel mit Chord charakterisiert ist, wissen Sie sofort, dass eine einzige Note einen Akkord hervorbringen wird. Wenn Sie einen Akkord spielen, wird es ein eher hässliches Ergebnis. Oder ein besonders cooles, je nachdem in welchem Genre Sie unterwegs sind.

Die Genre Kategorie

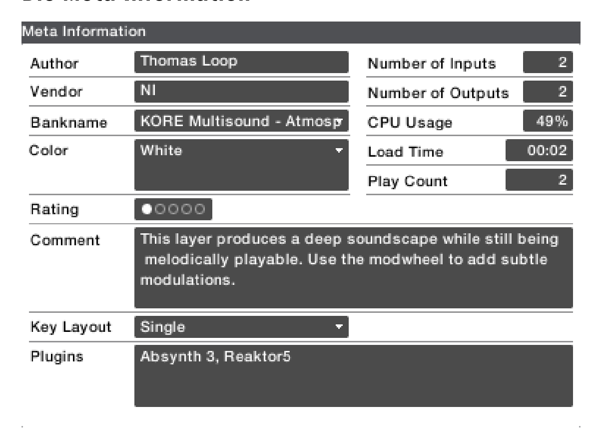
Unter **Genre** wird der musikalische Stil beschrieben, mit dem der KoreSound in Verbindung gebracht werden kann.

Instrument	Source	Timbre	Articulation	Genre
Piano/Keys	Acoustic	High	Slow Attack	Avantgarde
Organ	Electric	Low	Decaying	Orchestral/Classic
Synth	Analog	Distorted	Sustained	Film Music
Guitar	Digital	Clean	Long Release	Ambient/Electronic
Plucked Strings	Synthetic	Bright	Percussive	Drum&Bass/Break
Bass	Sample-based	Dark	Long/Evolving	House
Drums	FM	Warm	Pulsating	Techno/Electro
Percussion	Additive	Cold	Echoing	Industrial
Mallet Instruments	Granular	Fat	Pad	Dance/Trance
Flute	Physical Model	Thin	Lead	HipHop/Downbeat
Reed Instruments	Solo/Single	Hard	Monophonic	Funk/Soul
Brass	Ensemble/Kit	Soft	Chord	Reggae/Dub
Bowed Strings	Small	Muted	Glide/Pitch Mod	Latin/Afro-Cuban
Vocal	Big	Detuned	Sweep/Filter Mod	Rock
Soundscapes	Dry	Dissonant	Arpeggiated	Pop
Sound Effects	Processed	Noisy	Tempo-synced	Jazz
Multitrack	Layered	Metallic	Expressive	Folk/Country
Other	Sequence/Loop	Wooden	Multiple	Ethnic/World
	Surround	Exotic	Randomized	

Dieser Satz Attributes stellt den letzten Schritt in der Beschreibung Ihres KoreSounds dar. Diese Gruppe ist zugleich die wohl subjektivste.

Es ist offensichtlich, dass die Antworten auf Fragen wie „Was ist Techno?“ oder “Welche Sounds kann man im Techno benutzen?” individuell sehr unterschiedlich ausfallen. Eigentlich kann man jeden Klang in jedem Genre einsetzen, wie zum Beispiel ein Alphorn im Hip-Hop oder eine granulare Fläche im Jazz. Wir möchten aber trotzdem versuchen, die Herkunft eines KoreSounds festzumachen wo immer es möglich ist. Ein Spinett sollte also immer unter **Orchestral/ Classical** zu finden sein und eine verzerrte Gitarre wird nun einmal hauptsächlich mit **Rock** assoziiert.

Die Meta Information



Die Meta Information eines KoreSounds.

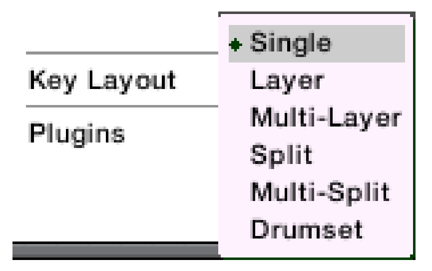
Die Felder der **Meta Information** ermöglichen es, Ihren KoreSounds eine Menge an Zusatzinformationen mitzugeben. Unter anderem sind dies eher technische Fakten, wie die CPU-Belastung, oder aber deskriptive Felder, wie das Tastatur-Layout.

Denken Sie daran, dass alle Meta-Felder auch zur Datenbank gehören und daher auch mit dem Browser durchsucht werden können. Insbesondere das **Comments** Feld kann äußerst praktisch sein, weil Sie hier Ihre eigenen Kommentare unterbringen können. Manche dieser Felder können auch in den **Search Results** dargestellt werden. Das können Sie zum Beispiel nutzen, um die Search Results nach dem Rating oder dem Play Count der KoreSounds zu sortieren.

Es gibt folgende Felder für die Meta Information:

- Unter **Author** wird der Autor des KoreSounds eingetragen. Bei Ihren eigenen KoreSounds tragen Sie hier Ihren Namen ein.
- **Vendor** zeigt den kommerziellen Anbieter des KoreSounds, wenn es einen gibt.
- **Bankname** kann verschiedene Informationen aufnehmen. Sollte der KoreSound von einer bestimmten Bank mit Werks-Presets eines Plugins abstammen, können Sie hier den Namen der Bank eintragen. Das Feld wird aber auch benutzt, um Kore’s Multisounds zu kennzeichnen und hat eine spezielle Funktion bei Reaktor 5 KoreSounds (siehe unten).

- **Color** erlaubt es, dem KoreSound eine Farbe zuzuordnen. Dies ist auch die Farbe des Kore-Symbols, das im Main Slot des Performance Channels zu sehen ist.
- **Number of Inputs** zeigt die Anzahl der Eingänge des KoreSounds.
- **Number of Outputs** zeigt die Anzahl der Ausgänge des KoreSounds.
- **CPU Usage** ist der Grad der CPU-Auslastung für den KoreSound.
- **Load Time** verrät Ihnen, wie lange der Ladevorgang für den KoreSound dauert.
- **Play Count** zählt, wie oft der KoreSound bisher geladen wurde.
- **Rating** ermöglicht es, dem KoreSound eine Bewertung zu geben.
- Unter **Comments** können Sie beliebige Informationen eintragen. Normalerweise wird dieses Feld genutzt, um zum Beispiel spezielle interaktive Eigenschaften zu beschreiben (Modulationsrad auf dem Filter u.Ä.).



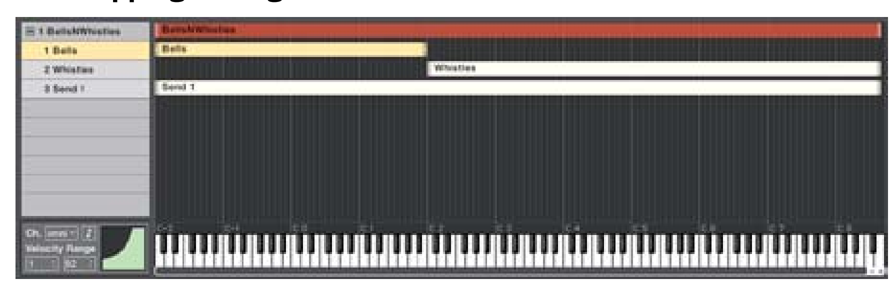
- Hinter **Key Layout** verbirgt sich ein Menü, mit dem Sie spezifizieren können, wie der KoreSound auf der Tastatur verteilt ist.
- **Plug-ins** zeigt die im KoreSound verwendeten Plugins an.

Zum **Bankname** Feld sind noch einige wichtige Anmerkungen zu machen. Zum einen wird es als Kennzeichen für die **Multisounds** in KORE genutzt. Es zeigt, ob ein KoreSound aus mehreren überlagerten oder auf der Tastatur verteilten Klängen besteht. Sie können also in der KORE Library einfach nach „Multisound“ suchen, um diese KoreSounds zu finden.

Bei **Reaktor KoreSounds** werden Sie in diesem Feld den Namen des **Reaktor Ensembles** finden. Diese Information wird von KORE benutzt, um die **Sound Channel Pages** für das jeweilige Ensemble zu laden.

Anmerkung: Wenn Sie neue KoreSounds auf der Basis von Reaktor Ensembles erstellen, achten Sie bitte darauf, dass das Bankname Feld nur den reinen Namen des Ensembles ohne Datei-Endung enthält (z.B. „Carbon“)

Der Mapping Manager



Der Mapping Manager.

Der **Mapping Manager** bietet einen Satz flexibler Werkzeuge für die Anordnung von KoreSounds auf der Tastatur. Klicken Sie auf den **Mapping** Knopf in Kores Application Control Bar, um ihn zu öffnen.

Im Mapping Manager sehen Sie immer sämtliche Tastaturbereiche für alle Performance und Sound Channels. Wenn Sie KORE als Plugin fahren, fehlt der Performance Mixer. Dann sehen Sie also nur Sound Channels.

Der Manager ist in drei Bereiche unterteilt. Links sehen Sie die **Channel List** mit den Namen aller verfügbaren Channels der Performance und/ oder des KoreSounds. Ein Performance Channel kann **auf-** oder **zugeklappt** dargestellt werden. Im aufgeklappten Zustand zeigt er seine untergeordneten Sound Channels an. Mit dem kleinen **Plus/ Minus**-Zeichen können Sie zwischen den beiden Anzeigemodi umschalten.

Die rechte Seite besteht aus dem **Mapping-Bereich**, der alle **Tastaturzonen** als farbige Balken anzeigt. Dabei stellen **rote** Balken Performance Channels dar und **weiße** Balken stehen für Sound Channels. Angewählte Sound Channels wechseln die Farbe zu **Beige**.

Um den Tastaturbereich eines Channels zu ändern, **ziehen** Sie die Balken mit der Maus einfach schmaler oder breiter.

Ganz unten im MIDI Manager befindet sich eine **virtuelle Tastatur**, die den kompletten Bereich an MIDI-Notenwerten abdeckt. Diese Tastatur ist mit der Maus bespielbar. Dabei können Sie sogar über die Position des Mausklicks auf den Tasten Anschlagsdynamik simulieren. Je tiefer auf einer Taste Sie klicken, desto höher ist der Velocity-Wert.

Wenn ein Channel von einer MIDI-Note gespielt wird, zeigt der Mapping Manager es mit einer Markierung auf Höhe der gespielten Taste an. Beachten Sie bitte, dass diese Anzeige sich auch nach den Einstellungen des MIDI-Filters im jeweiligen Channel richtet.

Eine Transponierung in einem der Channels wird im Mapping Manager also entsprechend angezeigt und führt zu einer Verschiebung der Notenanzeige für den Channel. Nutzen Sie diese Eigenschaft, um MIDI-Probleme in komplexen Performances zu beheben.



Die MIDI-Anzeigen des Mapping Managers.

Anmerkung: Wenn KORE als Plugin läuft, werden die MIDI-Ports vom Sequencer verwaltet. Daher ist die MIDI-Port Anzeige nur bei Performance Channels verfügbar.

Klicken Sie auf die **Port**-Anzeige und wählen Sie einen MIDI-Eingang für den aktuell angewählten Performance Channel. Das Menü zeigt nur die aktuell aktivierten MIDI-Ports an. Die Einstellung **All** führt dazu, dass der Channel MIDI-Daten von sämtlichen Ports empfängt.

Außerdem können Sie hier den **MIDI-Kanal (1-16 oder Omni)** für den Channel im Fokus auswählen. Im Omni Mode empfängt der Kanal auf sämtlichen Kanälen.

Die kleine Grafik zeigt die **Velocity Response Curve** des KORE Channels. Hier wird außerdem die **Velocity** der eingehenden MIDI-Noten als **roter Punkt** auf der Kurve angezeigt. Die Grafik dient nur zu Ihrer Information. Die Velocity Response Curve kann im MIDI Filter Reitr des jeweiligen Channels verändert werden.

In der rechten unteren Ecke des Mapping Managers finden Sie Bedienelemente, mit denen Sie den Mapping-Bereich und die virtuelle Tastatur **vergrößern** oder **verkleinern** können. Klicken Sie dazu auf die **Plus**- und **Minus**-Zeichen

Bei vergrößerter Anzeige können Sie die Anzeige mit den **Rollbalken** verschieben.

MIDI-File Player



Der MIDI Player eines Sound Channels.

Jeder KORE Channel, sei es ein Performance Channel oder ein Sound Channel, verfügt über einen kompletten **MIDI-File Player**. Jeder Player kann eine unbegrenzte Anzahl an **MIDI-Files** und **Clock-Tracks** verwalten. Die Files können durch Noten-Events **gestartet** und **gestoppt** werden, sie können Schleifen (**Loops**) definieren und die Start- und Stop-Befehle können auf das Master-Tempo **quantisiert** werden.

Da wir in KORE zwei verschachtelte Mischpulte haben, gibt es bei den MIDI-File Playern eine Hierarchie. Sie bewirkt, dass der MIDI-File Player eines Performance Channels den Wiedergabe-Zustand der untergeordneten Player im Sound Mixer kontrolliert. Sämtliche MIDI-File Player sind dem Play-Knopf der Central Clock untergeordnet. Da hört die Hierarchie allerdings noch nicht auf. MIDI-Files der Sound-Ebene können sogar durch Noten-Events der Performance-Player umgeschaltet werden. Oder ein Player auf der Performance-Ebene schickt Clock-Daten auf die Sound-Ebene, um dort einen Sequencer innerhalb eines Plugins zu steuern. Durch die Möglichkeit, Clock-Tracks mit verschiedenen Loops zu definieren, werden hier interessante Dinge möglich.

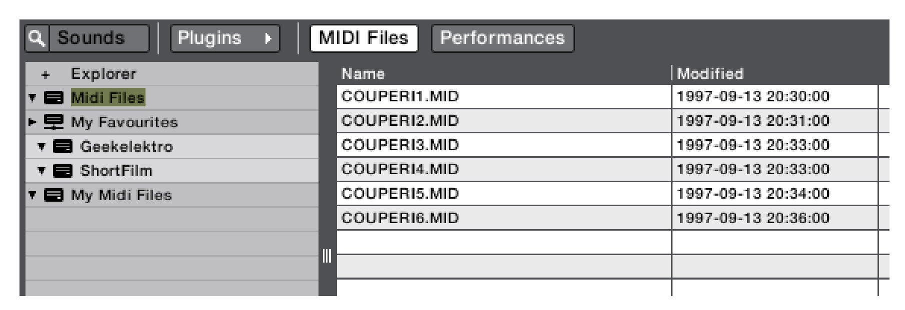
Alle Parameter der MIDI-File Player werden mit der jeweiligen Performance, beziehungsweise mit dem KoreSound gespeichert.

Sämtliche MIDI-File Players in KORE sind dem **Play**-Knopf der **Central Clock** untergeordnet.

Wie schon erwähnt, senden die MIDI-File Player nicht nur Noten, sondern auch **MIDI Clock** und **Song Position** Pointer in die Plugins.

Die **MIDI Control Section** der Channels sieht je nach aktiver View unterschiedlich aus. In der **Mixer View** gibt es nur eine kleine Version mit einigen wenigen Funktionen, während das **Rack Unit** der Channels die volle Funktionalität bietet.

MIDI-Files laden



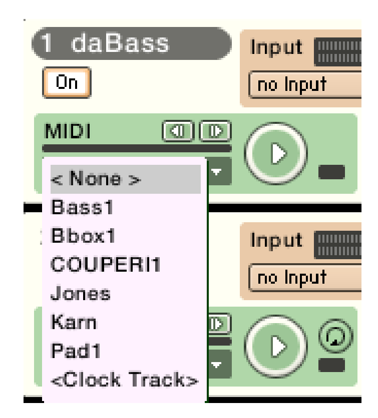
MIDI-Files im Browser.

MIDI-Files werden über den **Browser** oder den KORE Controller geladen. Um mehr über den Browser zu erfahren, lesen Sie bitte das entsprechende Kapitel in diesem Handbuch.

Laden Sie MIDI-Files im Browser mit einem **Doppelklick** oder über **Drag-and-Drop**. Mit Drag-and-Drop können Sie auch mehrere MIDI-Files zugleich laden.

Die MIDI-Files werden immer am Ende der aktuellen MIDI-File Liste des Channels eingefügt.

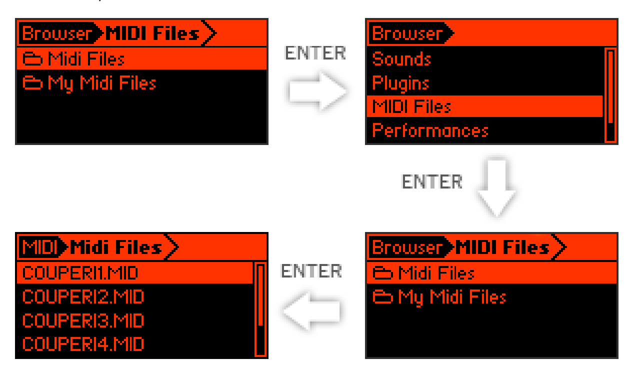
Sie können MIDI-Files auch direkt aus dem **Dateisystem** Ihres Betriebssystems zu KORE herüberziehen.



Das MIDI-File Menü eines Sound Channels.

Die MIDI-Files erscheinen nach dem Ladevorgang im **MIDI-File Menü** der MIDI Control Section und in der MIDI-File Liste des **MIDI-Player Reiters**. Zusätzlich geladene MIDI-Files werden immer hinten an die Liste **angefügt**. Natürlich können Sie die Liste auch umarrangieren – mehr dazu weiter unten.

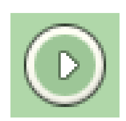
Mit den **Select File Knöpfen** gehen Sie schrittweise durch die Liste der MIDI-Files bzw. Clock Tracks. Diese Knöpfe können auf Controller Pages gemappt werden, um sie dann über den KORE Controller zu nutzen.



Finden Sie MIDI-Files mit dem Controller.

Mit dem KORE Controller finden Sie die MIDI-Files, indem Sie im **Hauptmenü Browser** wählen und dann auf **MIDI-Files** gehen. Das Display bietet Ihnen dann die in KORE eingetragenen Ordner mit MIDI-Files an. Dies sind in der Grundeinstellung der Ordner der KORE Library und „My Midifiles“. Sie können weitere Libraries mit MIDI-Files einbinden, indem Sie die Ordner in den Database Options (File Menü) eintragen. Um ein MIDI-File zu laden, wählen Sie es wie üblich mit dem **Cursor** aus und drücken die **Enter**-Taste. Dadurch wird das MIDI-File in die Liste des aktuell angewählten Channels geladen.

Start, Stop und Loop



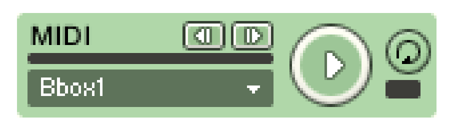
Der **Play Enable Schalter** des Players kann drei Zustände annehmen. Er ist entweder **An**, **Aus** oder er steht auf **Standby**.

Im **Standby** Modus ist der Schalter zwar aktiv, die Wiedergabe startet aber nicht, weil ein übergeordneter Play-Knopf auf Stop steht. Das kann, je nachdem ob Sie sich auf der Performance- oder Sound-Ebene befinden, entweder der Play-Knopf des elterlichen Performance Channels oder Kores globaler Play-Knopf für die Central Clock sein. Das MIDI-File wird also erst gestartet, wenn sämtliche übergeordneten Play-Knöpfe ebenfalls angeschaltet sind. Außerdem kann die Wiedergabe verzögert starten, wenn eine **Start Quantisierung** für MIDI-File/ Clock-Track eingestellt wurde, um eine zum Master-Tempo synchrone Wiedergabe zu gewährleisten (siehe unten).

Wenn Sie nochmals auf den Play-Knopf klicken, wird die Wiedergabe **angehalten**.

Anders ausgedrückt: Ein Klick auf den Play-Knopf schaltet, je nach Zustand der übergeordneten Play-Schalter, entweder zwischen Play und Stop oder zwischen Standby und Stop um.

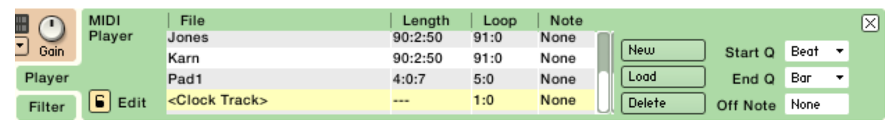
Der Zustand der Play-Knöpfe aller Sound Channels wird mit dem KoreSound, mit der Performance und auch innerhalb von Performance Presets gespeichert.



Die Position innerhalb des MIDI-Files wird durch den **Position Indicator über dem** MIDI-File Menü dargestellt. Wenn ein **Loop** aktiv ist, wird seine Länge durch den **roten** Balken dargestellt. Ohne Loop stellt der Balken die Gesamtlänge des Files dar. Wenn Sie während der Wiedergabe auf ein anderes MIDI-File umschalten und eine Start-Quantisierung aktiv ist, ist der Balken **gelb,** solange noch das alte File abgespielt wird. Sowie das neue MIDI-File wiedergegeben wird, schaltet die Farbe wieder auf Rot um.

Der **Loop Indicator** ist eigentlich ein Schalter, der die Wiedergabe in einer Schleife an- oder ausschaltet.

Die Registerkarte Player



Mit einem Klick auf die **Player Registerkarte** öffnen Sie einen umfangreichen Satz an Werkzeugen, um die MIDI-File Liste des Channels zu bearbeiten.

Diese **MIDI-File Liste** ist auch das zentrale Element der Player Registerkarte. Sie enthält sämtliche **MIDI-Files** und **Clock-Tracks** des Channels. Wenn Sie die verschiedenen Parameter des Tabs bearbeiten möchten, muss der **Edit Lock Schalter** deaktiviert sein. Bei aktivem Edit Lock wird die Liste benutzt, um MIDI-Files zur Wiedergabe auszuwählen. Die Einträge der MIDI-File Liste sind zunächst nach der Ladereihenfolge sortiert. Sie können die Einträge durch Drag-and-Drop mit der Maus frei **umsortieren.** Die Files erscheinen dann auch im **MIDI-File Menü** der MIDI Control Section in dieser Reihenfolge.

Dasselbe File kann auch **mehrere Male** auf der Liste sein. KORE stellt dem Namen dann automatisch eine laufende Nummer voran, damit Sie die Files klar unterscheiden können.

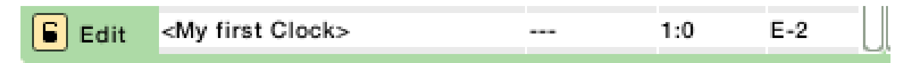
Klicken Sie den **Delete**-Knopf, um einen angewählten Eintrag von der Liste zu löschen.

Durch einen Doppelklick auf den **Namen** kann dieser **geändert** werden.

Die zweite Spalte der MIDI-File Liste zeigt die **Länge** der Files an. Das Anzeigeformat ist dabei **Bars:Beats:Ticks** und der Wert kann nicht geändert werden.

In der dritten Spalte finden Sie die aktuelle **Loop-Länge** im Format **Bars: Beats**. Sie können diesen Wert **ändern**, indem Sie ihn anklicken und einen Neuen eintippen.

Wenn Sie hier einen Wert von **0** eingeben ist der Loop deaktiviert und der Eintrag springt auf **Off**.



Bei **Clock-Tracks** wird der **Song Position Pointer** nach jedem Durchlauf des Loops auf **0** zurückgesetzt. Dies führt auch dazu, das etwaige Sequencer innerhalb von Plugins auf die Startposition zurückgesetzt werden. Wenn Sie die Loop-Länge eines **Clock-Tracks** auf **0:0:0** setzten, den Loop also deaktivieren, wird der Song Position Pointer nicht mehr auf 0 springen und Plugin-Sequencer können frei laufen.

Die Zeitanzeigen der Liste sind abhängig von den aktuellen **Takt**-Einstellungen der Master-Clock. Diese können in der Application Control Bar vorgenommen werden. Die MIDI-File Längen und die Loop-Länge werden entsprechend umgerechnet.

Loops können auch über den **Loop Indicator** der MIDI Control Sections in den Channels aktiviert und deaktiviert werden. Wenn dieser Schalter aktiv ist, werden die MIDI-Files im Loop abgespielt. Wenn er inaktiv ist, werden die Files jeweils nur einmal abgespielt und halten dann an.

In der dritten Spalte der MIDI-File Liste werden die **File Selection Notes** definiert. Sie können den Wert auf jeden der 128 MIDI-Notenwerte zwischen **C-2** und **G8** oder auf **None** setzen. Abhängig vom **Play-Status** wird durch Empfang des entsprechenden Notenwertes das jeweilige MIDI-File **gestartet** oder nur **angewählt**.

Ändern Sie die Notenwerte, indem Sie klicken und die Maus herauf oder herunter bewegen. Jeder einzelne Notenwert kann innerhalb einer Liste nur ein Mal verwendet werden. Wenn Sie einen Wert wählen, der schon vergeben ist, wird der Wert jenes Files, das ihn vorher hatte, auf **None** gesetzt. Die aktuelle Off Note (siehe unten) kann ebenfalls nicht als File Selection Note gewählt werden.

Die **Off Note** dient zum Stoppen der Wiedergabe. Sie kann auf **Gate** oder auf jeden beliebigen Notenwert (**C-2 bis G8**) gesetzt werden. Um auf Gate zu gelangen, ziehen Sie bitte mit der Maus den Wert unter C-2. Im Gate-Modus wird die Wiedergabe der MIDI-Files durch das Note-Off Event der jeweiligen File Start Notes ausgelöst. Die Wiedergabe läuft dann also nur solange die entsprechende Note auf der Tastatur gehalten wird. Wenn unter Off Note ein Notenwert gesetzt ist, wird der Empfang dieser Note die Wiedergabe des Players anhalten.

Hinter dem **Load-Knopf** verbirgt sich ein weiterer Weg, MIDI-Files zu laden. Es erscheint ein Dialog, über den Sie MIDI-Files von Ihrem Dateisystem öffnen können, die dann wiederum am Ende der MIDI-File Liste landen.

Clock-Tracks werden durch Klick auf den **New-Knopf** erzeugt. Sie können auch mehrere Clock-Tracks mit unterschiedlichen Einstellungen für die Loop-Länge auf der Liste haben. Das ergibt dann flexible Möglichkeiten für die Reset-Steuerung von Sequencern innerhalb der VST-/ AU-Plugins.

Mit der **Start Quantization** können Sie den Start der MIDI-Files so verzögern, dass er in das Zeitraster der Master-Clock passt. Beim Wert **Off** startet der Player sofort. Bei **Beat** wartet er bis zum nächsten Schlag und bei **Bar** startet er erst auf dem ersten Schlag des nächsten Taktes.

End Q funktioniert genauso, nur dass Sie hier das Timing der **Off Note** beeinflussen.

Sie können die Player Registerkarte entweder über den **Close**-Knopf rechts oben auf dem Reiter oder durch erneuten Klick auf die Registerkarte schließen.

Controller Pages

Einer der großen Vorteile von KORE ist die einfache Bedienung großer Mengen von Parametern mit dem KORE Controller. Um der großen Zahl an Parametern Herr zu werden, nutzt KORE ein flexibles System von **Controller Pages**. Eine Controller Page ist ein kompletter Satz an Parameter-Zuweisungen für die acht **Knöpfe** und die acht **Regler** des **KORE Controllers**. Mit der Hardware haben Sie die Parameter immer im Griff, Sie können aber auch über die Software bedient werden.

Die Controller Pages werden nämlich auch auf dem **Global Controller** bzw. auf dem **Channel Controller** dargestellt.

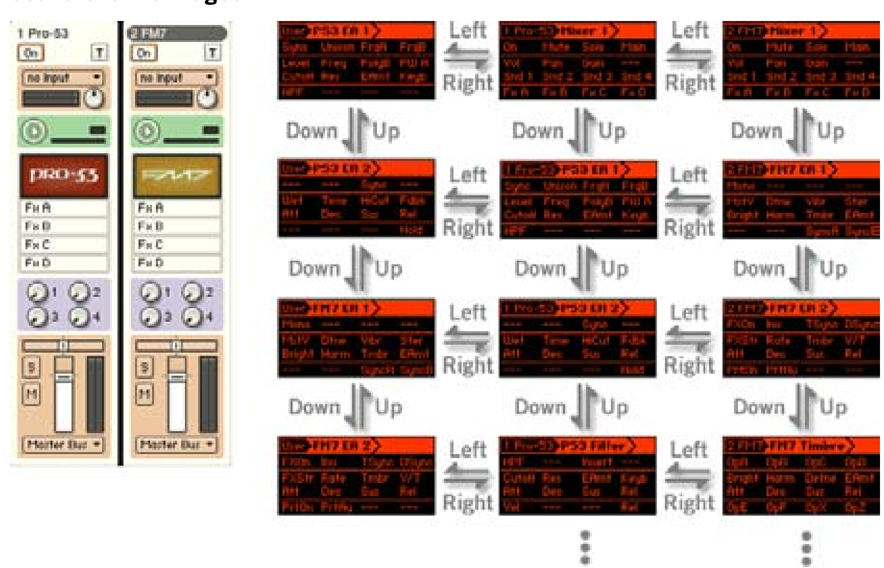
Im **Options** Menü des KORE Controllers gibt es einen wichtigen Parameter namens **Show Lists**, der sich auf die Navigation durch die Pages auswirkt. Wenn er auf **On** steht, führt der Druck auf die **Left/ Right-Tasten** des Controllers zur Anzeige einer **Liste der verfügbaren Channels**. Wenn er aber auf **Off** steht, werden die Channels durch die Left/ Right-Tasten ohne Umweg über die Liste **direkt** umgeschaltet. Welcher Arbeitsweise Sie den Vorzug geben, hängt von Ihrem persönlichen Geschmack ab.

Anmerkung: Im Folgenden gehen wir davon aus, dass Show Lists auf **Off** steht.

Innerhalb von KORE gibt es verschiedene Klassen von Controller Pages. Zunächst werden wir die Controller Pages für die **Sound-Ebene** vorstellen.

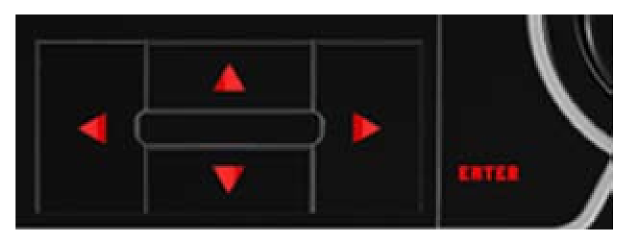
Die **Performance-Ebene** verfügt über ihren eigenen Satz an Controller Pages, um die wir uns danach kümmern.

Sound Channel Pages



Die Struktur der Controller Pages eines KoreSounds mit zwei Channels. Show Lists ist auf Off gesetzt.

Das obige Bild verdeutlicht das Prinzip hinter Kores **Sound Channel Pages**. Bitte schalten Sie die Show Lists Option auf Off, um das Schema auf Ihrem KORE Controller nachzuvollziehen. Links sehen Sie, dass der KoreSound aus zwei **Source Channels** besteht. Der eine beherbergt einen **Pro-53**, der andere hat einen **FM7** im Main Slot. Der Channel mit dem *Pro-53* ist aktuell angewählt. Wenn Sie sich jetzt den KORE Controller anschauen, sehen Sie, dass die erste Sound Channel Page des *Pro-53* angezeigt wird. Es ist die **Mixer Page**, die bei allen Plugins identisch ist. Wenn Sie jetzt den **Down**-Knopf benutzen, schalten Sie durch die Sound Pages des *Pro-53* Sound Channels.



Navigieren Sie mit Hilfe Ihres Controllers durch die Pages.

Ein Druck auf den **Right**-Knopf schaltet auf die entsprechende Page des *FM7* um. Die **Left/ Right-Knöpfe** schalten also durch die **Channels** im Mixer.

Controller Pages für Plugins in den **Insert Slots** eines Channel befinden sich unter denen des Main Slots.

Wenn Sie sich auf dem Channel ganz links im Mixer befinden (in unserem Fall wäre das der Channel mit dem *Pro-53*), führt ein Druck auf die **Left**-Taste zu den User Pages des Channels. In der Grundeinstellung wären das hier zunächst die **zwei Easy Access Pages** des *Pro-53*. Wenn Sie in der Liste dann weiter nach unten gehen, finden Sie die zwei Pages für den *FM7*. Etwaige von Ihnen erzeugte **User Pages** werden unten **an die Liste angehängt**. Die Liste kann natürlich immer im **Page Manager** umsortiert werden (siehe unten).

Sie können sich die Controller Pages wie eine **zweidimensionale Matrix** vorstellen. Angenommen Sie befinden sich auf Position 3 in der Liste der Sound Channel Pages für den *Pro-53*. Wenn Sie jetzt den Left-Knopf betätigen, springen Sie auf Position 3 in der Liste der User Pages. Wenn Sie aber den Right-Knopf drücken, finden Sie sich auf Position 3 in der Liste der *FM7* Sound Channel Pages wieder.

Die horizontale Reihenfolge der Sound Channel Pages entspricht immer der Reihenfolge der Channels im Mixer.

Jeder Sound Channel hat seinen eigenen Satz an Controller Pages und der Global Controller auf der Oberfläche der Software zeigt immer die Pages des **gerade angewählten Sound Channels** an.

Anmerkung: Die Controller Pages sind eine Eigenschaft des KoreSounds und sie sind nicht an die Plugins oder ihre Presets gebunden. Wenn Sie also ein Plugin laden und eines seiner Presets wählen, laden oder verändern Sie damit keine Controller Page.





Eine Mixer Page.

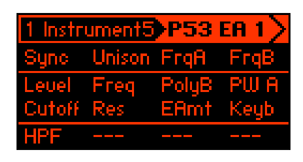
Kommen wir jetzt zu den verschiedenen Typen an Controller Pages

Zunächst wären da die **Mixer Pages**, auf denen Sie alle wichtigen Parameter zum Abmischen der Channels finden. Für die Schalter sind das:

- **Channel Enable Switch**
- **Mute**
- **Solo**
- **Main**
- **FXA-D Enable/Disable**

Für die Regler:

- **Output Volume**
- **Panning**
- **Gain**
- Die vier **Send Levels**





Die Easy Access Page eines Pro-53 KoreSounds.

Als Nächstes haben wir die **Easy Access Pages**. Sie konzentrieren sich nicht auf einen speziellen Teil des Plugins, sondern folgen einem **generellen Schema**. Die erste Reihe der ersten Easy Access Page beschäftigt sich immer mit der **Klangquelle** des Plugins (z.B. mit den Oszillatoren). In der zweiten Reihe finden Sie dann die Bedienelemente zur Manipulation von **Frequenzen** (Filter, u.ä.).

Auf der zweiten Easy Access Page eines jeden Plugins befinden sich in der oberen Hälfte die Effekt-Parameter, während die untere Hälfte sich mit dem zeitlichen Verlauf des Klanges beschäftigt (Hüllkurven). Die Easy Access Pages gibt es für jedes Plugin von Native Instruments. Dadurch kann jeder Kore-Nutzer sofort mit dem Schrauben anfangen, ohne sich Gedanken um die Zuweisung der Parameter zu machen. Die Struktur ist immer die Gleiche und erzeugt eine einheitliche Oberfläche.

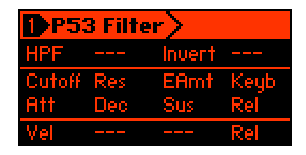
Die Easy Access Pages der Native Instruments Plugins arbeiten parallel zu den vorhandenen Sound Channel Pages. Sie können die Easy Access Pages **nicht verändern**, sie werden jedoch automatisch in User Pages kopiert, die dann wiederum frei anpassbar sind. Mit User Pages beschäftigen wir uns weiter unten noch eingehend.

Auf den Easy Access Pages finden Sie eine **Auswahl der Parameter**, die auf den anderen, vorgegebenen Sound Pages des jeweiligen Plugin zu finden sind. Das Schöne an Easy Access Pages ist, dass sie immer **die gleichen Parameter an der gleichen Stelle** beinhalten.

Es gibt drei Typen von Easy Access Pages:

- Instrument
- Effect
- Drum

Sie unterscheiden sich durch die Zusammenstellung ihrer Parameter. Schauen Sie bitte in Anhang A, um mehr Details zu erfahren.

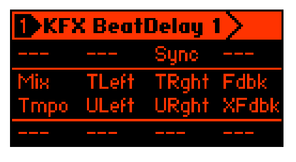




Die erste Sound Page eines Pro-53 KoreSounds.

Die zweite Klasse von Controller Pages sind die **Sound Channel Pages**, die automatisch erzeugt werden und ebenfalls nicht direkt verändert werden können. Es gibt eine Reihe von Sound Channel Pages für jedes VST-/ AU-Plugin. Wenn das Plugin für KORE vorbereitet wurde – wie es bei allen Plugins von Native Instruments der Fall ist – sind die Parameter schon mit **Namen** versehen und **nach Funktionen gruppiert**. Die Parameter der meisten Plugins von Drittanbietern werden momentan nur anhand der Automationsliste für das jeweilige Plugin zugewiesen.

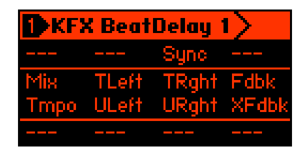
Die Liste der Sound Channel Pages ist wiederum anhand der Reihenfolge in den Slots der Channels angeordnet. Zuerst kommen die Pages für das Plugin im **Main Slot** und darunter kommen dann die **Insert Slots**.





Die erste der zwei Controller Pages für den Beat Delay KORE Effect.

Auch die **KORE Effects** haben ihre Controller Pages. Es gibt zwei für jeden Effekt und sie erscheinen in der Liste unter den Sound Channel Pages. Der Aufbau dieser Pages ist im Anhang A genauer beschrieben.





Eine Sound User Page mit speziell angepassten Controllern.

Die dritte Klasse der Controller Pages umfasst die **Sound User Pages**. Bei Plugins von Native Instruments finden Sie zwei automatisch erzeugte Sound User Pages. Wenn das Plugin geladen wird, kopiert KORE die beiden Easy Access Pages in zwei neue User Pages.

User Pages können nach Belieben **erzeugt und verändert** werden, so dass sie jede Kombination aus Parametern enthalten können. Das genaue Vorgehen bei der Zuweisung von Parametern auf User Pages wird etwas weiter unten im Kapitel **Parameterzuweisungen** behandelt.

Das gleiche gilt für den Page Manager, mit dem Sie Ihre User Pages frei organisieren können.

Wenn KORE als Plugin läuft, können die **ersten acht User Pages** auf der Page Liste komplett über den Sequencer **automatisiert** werden. Diese Beschränkung auf acht Pages liegt an der Beschränkung des VST-Protokolls auf 128 Parameter.

Performance Channel Pages

Die **Performance Controller Pages** sind auf ähnliche Weise organisiert wie die Pages der Sound-Ebene. Sie liegen in einer Matrix mit den Pages der Channels in horizontaler Richtung und mit den Slots in vertikaler Richtung. Auch die Performance Channel Pages sind bequem über den **KORE Controller** bedienbar. Schalten Sie einfach auf das Performance-Level, indem Sie den **Sound-Knopf** ausschalten.

Performance Channel Pages bestehen aus den **User Pages des untergeordneten KoreSounds,** gefolgt von einer **Mixer Page** für den Performance Channel. Etwaige Pages von **KORE Effects** in den Insert Slots bekommen ihren Platz unter der Mixer Page des Channels.

Wenn Sie also eine **Sound Channel Page** auch auf der **Performance-Ebene** sehen möchten, **kopieren** Sie die Page einfach auf der Sound-Ebene in eine neue **User Page**.

Das können Sie zum Beispiel mit dem unten beschriebenen **Page Manager** machen. Ein anderer Weg ist der **Make User Page** Befehl auf dem Channel Controller der Rack Unit.

Genau wie auf der Sound-Ebene ist die Spalte mit Controller Pages ganz links in der Matrix mit den **Performance User Pages** belegt, die Sie frei erzeugen und mit Parametern bestücken können.

Der Page Manager

Im **Page Manager** organisieren Sie Ihre Page-Listen. Der Manager zeigt immer den **aktuell angewählten Channel** an. Die Funktionen des Page Managers sind für die Performance- und die Sound-Ebene identisch.

Denken Sie bitte daran, dass Sie eine Sound Channel Page in die User Page Liste der Sound Ebene kopieren können, um die Page dann auf der Performance-Ebene zu haben.

Die vorgegebene Reihenfolge der Channel Pages sieht wie folgt aus:

- Easy Access Page 1 und 2
- Sound Channel Pages
- Mixer Page

Die Ordnung der User Pages ergibt sich aus der Reihenfolge in der die KoreSounds geladen wurden. Sie können diese Reihenfolge im Page Manager frei Ihren Bedürfnissen entsprechend anpassen.



Der Page Manager mit der Page Liste eines Sound Channels.

Klicken Sie auf den **Page Manager Knopf** rechts auf dem Global Controller, um den Page Manager zu öffnen.

Auf der linken Seite finden Sie die **Channel Pages** des Channels. Rechts befindet sich eine Liste der **User Pages** des Channels.

Die verschiednen Spalten beinhalten:

- Die **Nummer** der Page
- Den **Namen** der Page
- Den **Slot**, mit dem die Page assoziiert
- Für die Channel Pages das **Plugin**
- **Status** zeigt bei den User Pages an, ob die Page eine unmodifizierte Kopie einer Channel Page ist, oder ob sie verändert wurde.

Channels schalten Sie entweder mit dem KORE Controller oder über das Channel Select Menü über dem Value Display im Global Controller um.

Die Channel Pages Liste auf der linken Seite ist nur lesbar, kann also nicht verändert oder umsortiert werden. Nutzen Sie den **Copy Page** Befehl, um Channel Pages in die Liste der User Pages zu kopieren und dort nach Ihren Bedürfnissen zu verändern.

Diese Funktion wird auch benutzt, um Channel Pages der Sound-Ebene in die Performance-Ebene zu bringen.

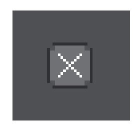


Auf der rechten Seite des Page Managers finden Sie einige Befehle zur Bearbeitung der User Page Liste:

- **New** erzeugt eine leere User Page.
- **Duplicate** kopiert die aktuell angewählte User Page in eine neue.
- **Delete** löscht die gewählte User Page aus der Liste.
- **Clear** All führt zum Löschen der kompletten Liste.

Sie können die User Page Liste durch Drag-and-Drop der Einträge **umsortieren.** Ziehen Sie die Pages einfach mit der Maus auf ihre neue Position.

Den **Namen** der einzelnen Pages **ändern** Sie durch einen Doppelklick mit anschließender Tastatureingabe.



Geschlossen wird der Page Manager entweder über den **Close** Knopf oder durch erneuten Klick auf den Page Manager Knopf des Global Controllers.

Parameterzuweisung

Sie können **jeden Parameter** von KORE oder der VST-/ AU-Plugins einem **Schalter oder Regler** auf einer **User Page** zuweisen. Das gilt sowohl für die Sound- als auch für die Performance-Ebene, die beide über ihre eigenen User Pages verfügen.



Eine leere User Page wartet auf ihre Parameter.

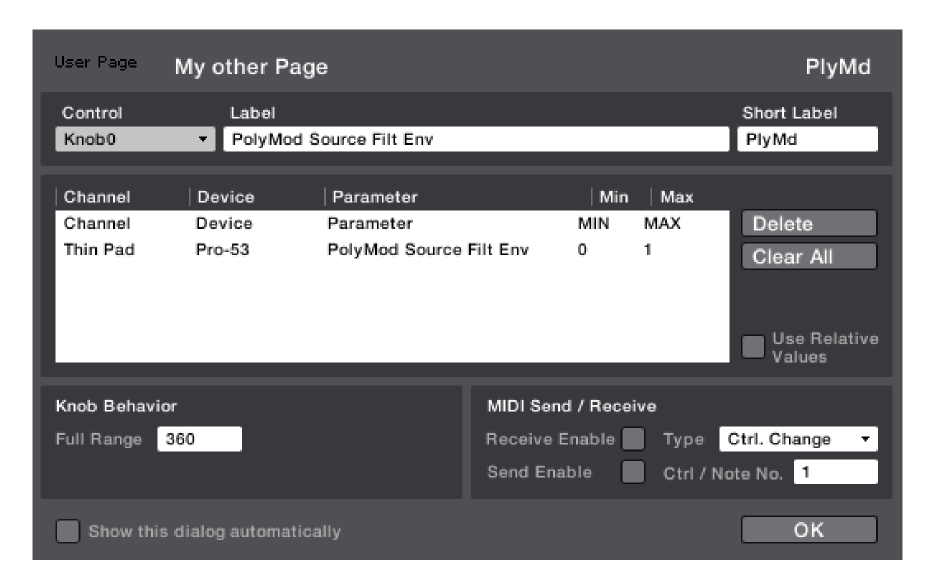
Es gibt einen **interaktiven** Weg, diese Zuweisungen zu machen und es gibt die **Assignment Properties** der einzelnen Bedienelemente einer User Page, in denen Sie die Details der Zuweisungen bearbeiten können. Parameter werden den User Pages immer im **Global Controller** zugewiesen.

Einzelzuweisungen und die Assignment Properties



Benutzen Sie entweder den Assign Schalter oder den Assign Befehl aus dem Kontextmenü.

Für einzelne Parameterzuweisungen können Sie entweder den **Assign Schalter** oder den **Assign Befehl** aus dem Kontextmenü der einzelnen Bedienelemente benutzen. Der ausgewählte Schalter oder Regler der User Page fängt dann an, **rot** zu blinken. Dann brauchen Sie nur noch den entsprechenden **Parameter** auf Kore's Oberfläche oder auf dem Plugin zu **bewegen**, um ihn dem Bedienelement zuzuweisen.



Die Assignment Properties Ihres neuen User Page Elements.

In der Grundeinstellung erscheinen die Assignment Properties automatisch nach der Parameter-Zuweisung. Dieses Verhalten können Sie ändern, indem Sie die Option **Show this dialog automatically** deaktivieren.

Die Assignment Properties können auch über das Kontextmenü der einzelnen User Page Elemente aufgerufen werden. Dafür klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das jeweilige Element (Mac: Command-Klick). Mit den Properties haben Sie volle Kontrolle über die Eigenschaften der Bedienelemente.

Ganz oben im Fenster sehen Sie den **Namen** der User Page. Er kann im Page Manager geändert werden (siehe oben).

Das **Control Menü** zeigt das gewählte Element der User Page an. Hier können Sie alle 16 Bedienelemente der Page wählen. Wenn Sie das Label des gewählten Elements ändern möchten, geben Sie einen neuen Namen in das **Label** Feld ein. Es gibt ein **Long Label** und ein **Short Label**. Das Long Label wird auf dem Value Display der Hardware des Global Controllers angezeigt. Die kurze Version erscheint auf den User Pages.

Die **Tabelle** in der Mitte listet die zugewiesenen Parameter für das Element auf. Die ersten drei Spalten dieser Tabelle können nicht verändert werden, da sie auf Werten basieren, die an anderer Stelle in KORE entstehen:

- Die **Channel** Spalte enthält den Namen des Channels oder des Plugins, aus dem der zugewiesene Parameter stammt.
- **Device** zeigt den Gerätetyp wie z.B. das Plugin oder den KORE Mixer an.

- **Parameter** spezifiziert den zugewiesenen Parameter.

Die **Min** und **Max** Werte definieren die untere bzw. obere Grenze des Wertebereiches für das Bedienelement. Dies sind nützliche Parameter, denn sie erlauben es, den Effekt eines Bedienelements auf den zugewiesenen Parameter einzuschränken. Nutzen Sie diese Funktion, um zum Beispiel nur einen Teilbereich des eigentlichen Wertebereichs eines Parameters zu überstreichen.

Wenn Sie den Max-Wert kleiner einstellen als den Min-Wert, wird die Wirkung des Bedienelements **umgekehrt**. Wenn Sie dann also den Drehregler aufdrehen, wird der Parameterwert dadurch kleiner.



Die Wertegrenzen können Sie auch interaktiv eingeben. Klicken Sie den **Assign Schalter und den Range Schalter**.

Nachdem Sie den gewünschten Regler auf der User Page gewählt haben, bewegen Sie den Parameter in KORE oder im Plugin über den Bereich, den der Drehregler abdecken soll.

Wenn bereits eine Range definiert wurde, kann sie auf diesem Weg nicht geändert werden. Dazu muss sie gelöscht und neu definiert werden.

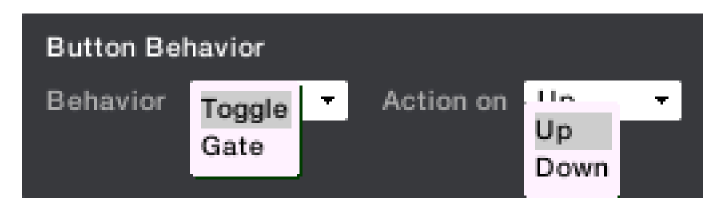
Der **Delete** Knopf löscht die angewählte Zuweisung von der Liste und der **Clear All** Befehl löscht sämtliche Zuweisungen für das gewählte User Page Element.

Die Option **Use Relative Values** ändert das Verhalten der Regler von absoluten Werten zu einer relativen Werteänderung, die auf dem letzten Wert des Zielparameters basiert. Dieser letzte Wert kann durch einen Presetwechsel oder durch Mauseingabe entstanden sein. Nutzen Sie diese Funktion, um Parametersprünge zu vermeiden.

Die **Behavior**-Parameter beeinflussen die Arbeitsweise der verschiedenen Bedienelemente des KORE Controllers und unterscheiden sich für die Schalter und die Drehregler.



Knob Behavior ermöglicht es, den Winkel zu bestimmen, über den ein Drehregler bewegt werden muss, damit er softwareseitig den vollen Parameterbereich überstreicht. Die Grundeinstellung ist hier 270°. Sie können hier Werte bis zu 3600° eingeben. 3600° hieße, der Drehregler müsste sich 10 Mal um 360° drehen, um den kompletten Wertebereich zwischen **Min** und **Max** zu überstreichen.

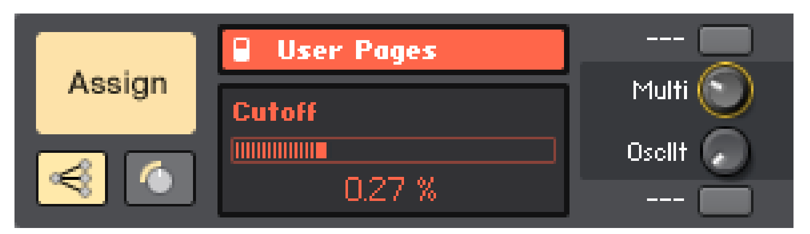


Schalter haben zwei Behavior-Parameter. **Button Behavior** im **Toggle** Modus heißt, der erste Klick/ Tasterdruck schaltet auf den ersten Zustand und erst ein erneuter Klick schaltet auf den zweiten Zustand. Im **Gate** Modus wird der erste Zustand so lange gehalten, wie die Maus oder der Finger auf der Hardware gehalten wird.

Der Schalter funktioniert dann also wie die Taste einer Tastatur. Das Verhalten ist auch immer abhängig vom **Action on** Parameter. Der bestimmt, ob eine **Klick-Aktion** durch das **Drücken** oder das **Loslassen** ausgelöst wird. Diese Parameter wirken sowohl auf Mausklicks als auch auf die Betätigung der Bedienelemente des KORE Controllers.

Im letzten Teil der Assignment Properties finden Sie Parameter zum Empfang und zur Ausgabe von MIDI-Daten. Sie werden im Abschnitt „Kore und externe MIDI-Controller“ detailliert beschrieben.

Mehrfachzuweisungen



Weisen Sie einem Bedienelement mehrere Parameter zu.

Sie können einem einzigen Element einer User Page auch mehrere Parameter zuweisen. Aktivieren Sie dafür den **Assign Schalter** und den **Multi-Assignment Schalter**. Dann wählen Sie das Bedienelement der User Page und bewegen so viele Kore- oder Plugin-Parameter wie Sie möchten. Sie werden dadurch alle dem ausgewählten Element zugewiesen. Der Ring um das Element wird übrigens bei der Zuweisung gelb und nicht rot, um eine Mehrfachzuweisung anzuzeigen.

Hinterher können Sie dann in aller Ruhe die neuen Parameter in den Assignment Properties bearbeiten.

Automation von KORE in einem Sequencer

Die **Automation** von Kore-Parametern in einem Sequencer wird über das User Page System vorgenommen. Die **obersten acht User Pages** der User Page Liste eines **KoreSounds** stellen dem Sequencer ihre Parameter zur Steuerung zur Verfügung. Das entspricht **128 Parametern** und ist ein Limit, das uns durch die Spezifikation der VST-Schnittstelle vorgegeben ist.

Wenn Sie einen bestimmten Parameter von KORE oder aus einem Plugin automatisieren möchten, muss er sich also auf einer der acht obersten User Pages befinden.

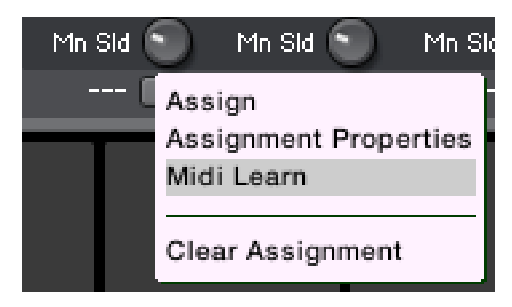
Kore und externe MIDI-Controller

Die Zuweisung von MIDI-Controllern

MIDI-Controller werden in KORE über die **User Controller Pages** verwaltet. Eine direkte Zuweisung von MIDI-Controllern zu KORE Parametern ist nicht möglich.

Externe MIDI-Controller werden Bedienelementen auf den **User Pages** zugewiesen. Es gibt zwei Wege, das zu tun:

- Über die **Assignment Properties** der jeweiligen Page Elemente.
- Über **MIDI Learn**



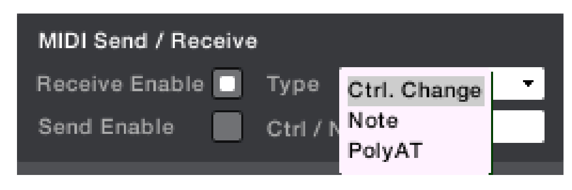
Aktivieren Sie den MIDI Learn Modus.

MIDI Learn funktioniert folgendermaßen: Mit einem Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf das User Page Element bekommen Sie ein Menü, von dem Sie MIDI Learn wählen. Dann brauchen Sie nur noch das gewünschte Element auf Ihrem MIDI-Controller zu bewegen und die Zuweisung ist komplett. Der MIDI Learn Modus schaltet sich automatisch wieder ab.



Die Assignment Properties.

Die **Assignment Properties** finden Sie im Kontextmenü der einzelnen Bedienelemente auf einer User Page. Öffnen Sie das Menü mit einem Rechtsklick (Mac: Command-Klick) und wählen Sie Assignment Properties.

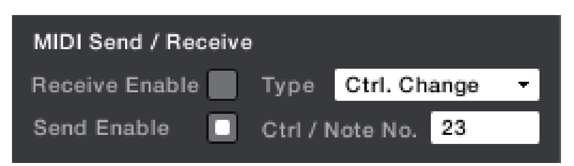


Ändern Sie die MIDI Receive Parameter.

Mit dem **MIDI Receive** Schalter rechts unten im Fenster können Sie den Empfang von MIDI-Daten aktivieren oder deaktivieren. Im **Receive Type** Menü wählen Sie zwischen **Control Change**, **Note** und **Polyphonic Aftertouch**. Den Notenwert oder die Controller-Nummer geben Sie über das **Ctrl/ Note Number** Feld unter dem Menü ein. Klicken Sie auf das Feld und geben Sie den Wert mit der Tastatur ein. Bei kontinuierlichen Parametern werden Sie wahrscheinlich MIDI-Controller nehmen, während sich MIDI-Noten besser zur Steuerung von Schaltern eignen.

Der Empfang der MIDI-Daten findet über den im Performance Channel eingestellten MIDI-Port und auf dem im Sound oder Performance Channel eingestellten MIDI-Kanal statt.

Ausgabe von MIDI-Daten



Aktivieren Sie MIDI Send in den Assignment Properties.

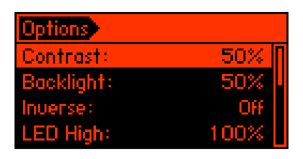
User Page Elemente können auch **MIDI-Daten senden**. Das funktioniert auf die gleiche Weise wie oben beschrieben, nur dass Sie dabei in den Assignment Properties den **Send Enable Schalter** aktivieren müssen. Die restlichen Parameter (Send Type, Ctrl/ Note Number) wurden im vorangegangenen Abschnitt beschrieben.

Nutzen Sie diese Funktion, um z.B. eine externe MIDI-Hardware oder ein anderes Programm über Ihren KORE Controller zu steuern.

Die Ausgabe der MIDI-Daten findet über den im Performance Channel eingestellten MIDI-Port und auf dem im Sound oder Performance Channel eingestellten MIDI-Kanal statt.

Der KORE Controller

Im Folgenden wird die Bedienung des KORE Controllers beschrieben.



Das Hauptmenü Ihres KORE Controllers.

Wenn Sie auf den **Menü**-Knopf drücken, gelangen Sie ins Hauptmenü Ihres KORE Controllers. Die drei obersten Einträge – **Control**, **Browser** und **Presets** – repräsentieren die Hauptfunktionen der Hardware. Die letzten beiden – **Signal** und **Options** – drehen sich um Signalpegel und das Verhalten der Hardware.

Vertikal bewegen Sie sich mit den **Up/ Down**-Knöpfen oder über das **Control Wheel** durch die Einträge. Ein Druck auf die **Enter**-Taste führt Sie auf die Unterebene des aktuell gewählten Eintrages. Die **Escape**-Taste bringt Sie wieder eine Ebene höher.

Auf der **Signals**-Seite finden Sie Pegelanzeigen für die Ein- und Ausgänge und eine Anzeige für die MIDI-Aktivität.



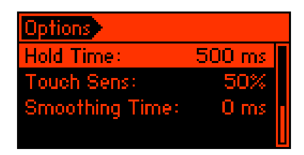
Seite eins des Options Menüs.

Im **Options** Menü können Sie einige Einstellungen zur Hardware vornehmen. Bewegen Sie sich mit den **Up/ Down-Tasten** durch die Einträge und benutzen Sie die **Enter**-Taste, die **Left/ Right**-Tasten oder das **Control Wheel**, um die Werte zu ändern.

Das Options Menü umfasst folgende Parameter:

- **Contrast** bestimmt das Verhältnis zwischen hell und dunkel im Display.
- Mit **Backlight** kann die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung des Displays eingestellt werden.
- **Inverse** führt zu schwarzen Buchstaben auf rotem Hintergrund, im Gegensatz zur Grundeinstellung mit Rot auf Schwarz.

- **LED High** dient zur Helligkeitseinstellung des On-Zustandes der Leuchtringe. Wenn einem Drehregler kein Parameter zugewiesen ist, wird das Licht komplett abgeschaltet.



Seite zwei des Options Menüs.

- **LED Low** funktioniert analog zu LED High, allerdings für den Off-Zustand der Regler.
- Die **Refresh Rate** bestimmt, wie oft in der Sekunde der Zustand der Leuchtdioden und der Inhalt des Displays überprüft bzw. erneut dargestellt wird.
- Mit **Show Lists** können Sie wählen, ob beim Wechsel zwischen Controller Pages mit den Left/ Right-Tasten eine Liste der Pages angezeigt wird oder nicht.
- Wenn **Cursor Repeat** aktiv ist, werden die Up/ Down- und Left/ Right-Tasten wiederholt ausgelöst, wenn Sie mit dem Finger gehalten werden.



Seite drei des Options Menüs.

- **Hold Time** bestimmt, wie lange ein Parameter auf dem Display angezeigt wird, nachdem Sie einen Drehregler oder Knopf benutzt haben. Die Hold Time ist zwischen 0 ms und 10000 ms einstellbar.
- **Touch Sensitivity** bestimmt den Grad der Berührungsempfindlichkeit für die Drehregler des Controllers. Wenn dieser Parameter auf Null steht, sind die Berührungssensoren deaktiviert.
- **Smoothing Time** führt zu einer (mathematischen) Integration der Reglerbewegungen über die Zeit, was zu einem glatteren Werteverlauf führt. Bei höheren Werten kann das allerdings auch zu einem „langsamen“ Regelgefühl führen.

Der Punkt **Browser** im Hauptmenü führt Sie in Kore’s Datenbank. Es gibt fünf Untereinträge:

Sounds, **MIDI-Files** und **Performance** bringt Sie zu den entsprechenden Ordnern Ihres Dateisystems. Das sind zum einen die Ordner der KORE Library, zum anderen finden Sie hier Ihre eigenen Ordner (My Sounds, My Peformances, My MIDI Files) und etwaige zusätzlich eingetragene Libraries.

Der Eintrag **Plugins** führt Sie zu einer Liste der installierten Plugins. Dabei können Sie sich die Plugins von **Native Instruments**, die von Drittanbietern (**Others**) oder **alle** zusammen anzeigen lassen.

Unter **Search Results** finden Sie die Liste mit den aktuellen Search Results aus dem Browser der KORE Software.

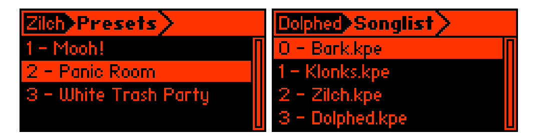
Für alle diese Menüs gilt, dass Sie Einträge mit einem Druck auf die **Enter**-Taste **laden** können.

Bitte schauen Sie sich auch die entsprechenden Kapitel über KoreSounds, Performances, MIDI-Files und Plugins an, dort ist die Prozedur auch noch einmal erklärt.

Zuletzt sind da noch die Einträge **Presets** und **Control**, welche die Hauptfunktionalität des KORE Controllers bieten.

Der **Sound-Knopf** verschiebt den Fokus zwischen KoreSound und Performance. Wenn der Sound-Knopf aktiviert ist, befinden Sie sich auf der Sound Ebene und wenn er nicht aktiv ist, sind Sie auf der Performance Ebene.

Der Controller **springt** immer wieder automatisch auf die Stelle auf der jeweiligen Ebene zurück, die Sie verlassen haben.

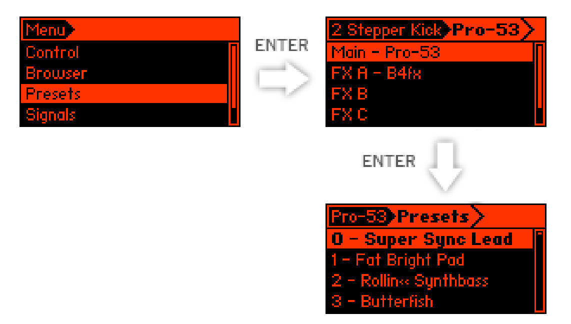


Die Presets der aktuellen Performance und die Songlist.

Das Preset Menü der Performance Ebene führt Sie zu den **Performance Presets** der aktuellen Performance und zur **Songlist** .

Die Presets schalten Sie entweder durch Anwahl mit dem **Control Wheel** und anschließendem Druck auf Enter um, oder aber direkt mit den **Up/ Down-Tasten**.

Auf der **Songlist** führt ein Druck auf die **Enter**-Taste zum Laden der gewählten **Performance**.



Die Presets eines Sound Channels und wie Sie erreicht werden.

Das **Presets Menü** der **Sound Ebene** präsentiert Ihnen **sämtliche Presets** aller **Plugins** in allen Sound Channels des KoreSounds.



Navigation mit dem KORE Controller.

Die Navigation funktioniert über die **Left/ Right**-Tasten (oder das Control Wheel) und die **Up/ Down**-Tasten. Mit Left/ Right bewegen Sie sich durch die Sound Channels, während die Up/ Down-Tasten durch die Slots der einzelnen Channels schalten. Wählen Sie ein Plugin mit dem Cursor an und drücken Sie dann die Enter-Taste. Sie sehen jetzt eine Liste mit den verfügbaren Presets, die Sie jeweils mit der **Enter**-Taste **laden** können.

Wenn Sie auf den **Control**-Knopf drücken oder Control vom Hauptmenü wählen, gelangen Sie zu Kores **Controller Page System**.

Auf der **Performance Ebene** (inaktiver Sound-Knopf) haben Sie Zugang zu sämtlichen Controller Pages der aktuellen Performance. Das sind die **User Pages** aller **KoreSounds** in der Performance und eine **Mixer Page** für jeden Performance Channel. Dazu kommen natürlich noch Ihre selbst erzeugten User Pages.



Eine Page Liste bei aktiver Show Lists Option.

Wenn die **Show Lists Option ausgeschaltet** ist, können Sie jederzeit die **Left/ Right-Knöpfe (oder das Control Wheel)** nutzen, um durch die Channels zu schalten. Bei aktiviertem Show Lists führt ein Druck auf die Left/ Right-Knöpfe zu einer Liste aller Channels, von der Sie dann den Gewünschten auswählen können. Probieren Sie beides einmal aus, und nutzen Sie dann den Stil, der Ihnen am besten liegt. Der erste Weg ist vielleicht etwas schneller, kann aber auch verwirren. Der zweite Weg ist etwas klarer, verlangt aber mehr Handgriffe.

Drücken Sie auf den **Sound-Knopf**, um auf die **Sound Ebene** des aktuell gewählten **Performance Channels** bzw. in den Sound Mixer der aktuell gewählten **Plugin-Instanz** zu gelangen.

Auch hier können Sie wieder mit den **Left/ Right-Knöpfen** durch die Channels **schalten** und die **Show Lists Option** wirkt sich genauso aus wie auf der Performance Ebene.



Die Controller Page Matrix eines KoreSounds mit zwei Channels.

Die **Pages** sind in einer **zweidimensionalen Matrix** organisiert. Die **Spalten** sind dabei die **Channels** des KoreSounds und jeder Channel bietet eine **Liste von Pages** – die **Zeilen** der Matrix. Sie bewegen sich mit den **Navigationstasten** des Controllers durch die Matrix. Abhängig vom Zustand der **Show Lists Option** schalten Sie mit den **Left/ Right-Tasten (oder mit dem Control Wheel)** die **Channels** direkt oder per Umweg über eine Channel-Liste um. Die einzelnen Pages erreichen Sie dann mit den **Up/ Down-Tasten**.

Die Spalte ganz links in der Matrix enthält die **User Pages** des KoreSounds.

Unabhängig davon, ob Sie sich auf der Sound oder der Performance Ebene befinden, schaltet der **View-Knopf** zwischen zwei verschiedenen **Anzeigemodi** für die Controller Pages um. Bei inaktivem View-Knopf sehen Sie alle **Labels** der Parameter für die **Schalter** und die **Regler**. Bei aktivem View-Knopf werden die Labels für die Schalter durch **Balkenanzeigen** für die Reglerparameter ersetzt.



Ein Stapel Controller Pages.

Die Controller Pages sind nur sichtbar, wenn der **Control-Knopf** aktiv ist. Die Schalter und Drehregler der Hardware sind aber immer aktiv. Daher können Sie - unabhängig von Ihrer Position innerhalb der Menüstruktur des Controllers - immer einen Regler greifen und es wird sofort der zugehörige **Parameter mit Wert angezeigt**. Wenn Sie den Regler wieder loslassen, springt die Anzeige automatisch auf Ihre letzte Position im Menü zurück. Die Dauer der Anzeige nach dem Loslassen können Sie mit dem **Hold Time** Parameter im **Options** Menü einstellen.

Mehrere KORE Plugins und der Controller

Natürlich können Sie den KORE Controller auch nutzen, wenn KORE als Plugin läuft.

Wenn Sie **mehrere Instanzen** von KORE in Ihrem Sequencer geöffnet haben, erreichen Sie eine Liste dieser Instanzen, indem Sie im **Hauptmenü** des Controllers den Punkt **Instances** wählen. Sie sehen dann eine Liste aller **KoreSound**, die gerade in Ihrem Sequencer laufen.

Diese Liste wird auch angezeigt, wenn Sie den **Sound-Knopf** der Hardware deaktivieren. Wählen Sie eine der Instanzen mit dem Cursor und drücken Sie **Enter**, um den **Fokus** des Controllers auf den jeweiligen **KoreSound** zu bringen.

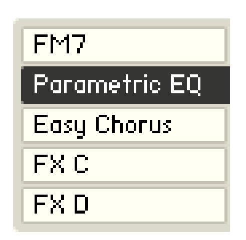
Die KORE Effects

Kore bietet Ihnen ein breites Angebot an internen Effektalgorithmen. Ob Sie nur einen einfachen Equalizer suchen, einen beatsynchronen Delay oder einen Halleffekt, hier werden Sie fündig.

Kore Effects und die Insert Slots

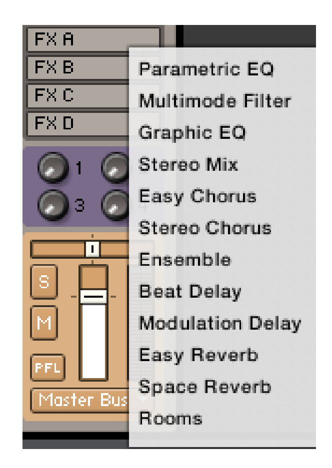
Jeder Channel kann bis zu vier KORE Effects in seinen **Insert Slots** aufnehmen. Das gilt für die Performance und die Sound Ebene. Die Insert Slots sind dabei in Serie geschaltet.

Anmerkung: Performance Channels können nur KORE Effects in den Insert Slots beherbergen, während Sound Channels dort auch VST-/AU-Plugins nutzen können.



Die Insert Slots eines Sound Channels.

Die Insert Slots werden **FX A** bis **FX B** genannt.



Wählen Sie einen Effekt.

Wenn Sie einen KORE Effect in einen Insert Slot laden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Mac: Command-Klick) auf den Slot und wählen Sie den Effekt von der Liste.



Das Kontextmenü eines belegten Insert Slots.

Wenn ein Insert Slot einen KORE Effect beinhaltet, können Sie den Effekt über das Kontextmenü deaktivieren. Der Befehl dazu heißt **Disable**.



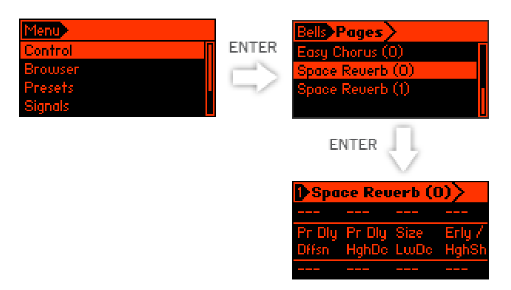
Reaktivieren Sie den Effekt.

Um den Effekt wieder zu aktivieren, wählen Sie **Enable** vom Kontextmenü.

Außerdem können Sie das Plugin mit **Remove** aus dem Slot löschen und über **Replace** durch ein anderes Plugin ersetzten.

Kore Effects editieren

Die Parameter des KORE Effects können über den **KORE Controller**, den **Global Controller** oder über das **Effects Control Panel** auf dem **Rack Unit** editiert werden.



Effektarbeit mit dem KORE Controller.



Editierung eines parametrischen EQ's im Channel Controller.

Der Standardweg zur Editierung von KORE Effects führt über die **Rack View** des Channel **Mixers**. Klicken Sie dort auf einen **Insert Slot** und das **Effect Control Panel** des jeweiligen Effekts öffnet sich auf dem **Channel Controller**.



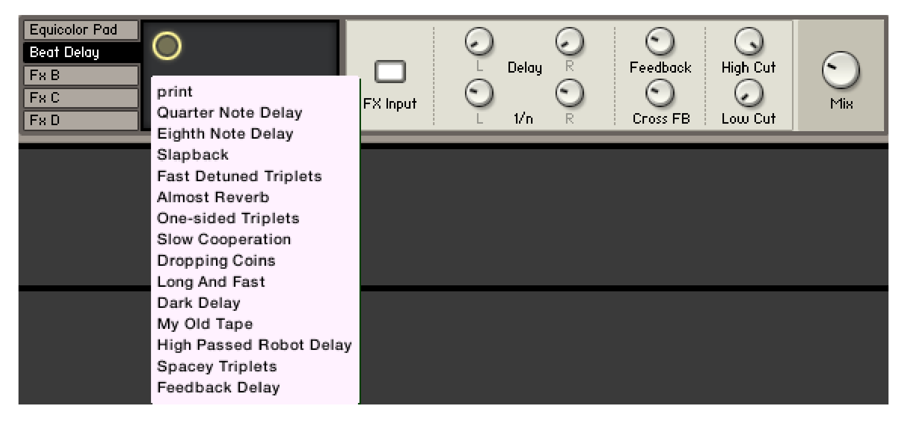
Die Effects Control Pages im Global Controller.

Normalerweise zeigt der **Global Controller** die Mixer Controls des gerade gewählten Channels an. Sie können sich hier die Effects Control Page eines KORE Effects anzeigen lassen, indem Sie den Effekt vom **Page Select Menü** wählen.

Abhängig vom Algorithmus kann ein KORE Effect eine **einzelne** oder aber **mehrere Pages** mit Parametern haben. Die Regler haben Labels mit abgekürzten Parameternamen. Klicken Sie auf einen Regler und Sie sehen den vollen Namen des **Parameters** mit dem aktuellen **Wert** im **Value Display** der Global Controls.

Kore Effects Presets

Für jeden KORE Effect gibt es eine Bank mit **Presets**. Die Presets sind nicht editierbar, da etwaige Veränderungen an den Parametern mit dem KoreSound oder dem Performance Preset abgespeichert werden. Nutzen Sie die Presets als **Ausgangspunkt** für Ihre eigenen Effektklänge. Sie bieten einen guten Überblick über die Fähigkeiten der verschiedenen KORE Effects.



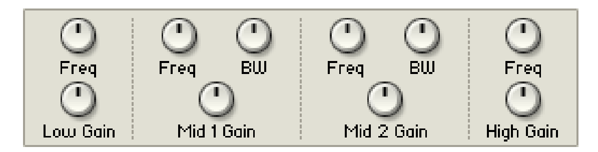
Das Presets Menü eines Beat Delays.

Das **Presets Menü** im **Slot Display** der KORE Effects bietet Ihnen eine Auswahl an Voreinstellungen für die verschiedenen Plugins. Es ist über einen Rechtsklick (Mac: Command-Klick) auf das Slot Display bei angewähltem Insert Slot zu erreichen. Wählen Sie die Presets direkt vom Menü oder schalten Sie durch Klicks auf die **Pfeiltasten** einzeln durch die Liste.

Die KORE Effects

Im Folgenden finden Sie einen Referenzabschnitt, in dem sämtliche KORE Effects dokumentiert sind.

Parametric EQ

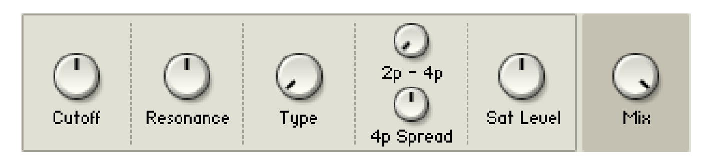


Der parametrische Equalizer teilt das Frequenzspektrum in vier Bänder ein. Der Pegel jedes Bandes kann separat geregelt werden, um spezifische Teile des Frequenzspektrums anzuheben oder abzuschwächen. Nutzen Sie den EQ, um einen Klang durchsetzungsfähiger zu machen oder gar seinen Charakter komplett zu ändern. Die Frequenzen der vier Bänder können unabhängig voneinander eingestellt werden. Dabei haben das tiefste und das höchste Band jeweils eine Kuhschwanz-Charakteristik: Sämtliche Frequenzen über bzw. unter dem Arbeitspunkt werden durch den Gain-Regler bearbeitet.

Die Mittenbänder arbeiten mit Glocken-Charakteristik, d.h. der Gain-Regler wirkt auf ein Frequenzband mit einstellbarer Breite.

Name	Funktion	Bereich	Einheit
Low Frequency	Stellt die Frequenz des Arbeitspunktes für den unteren Kuhschwanz-Filter ein. Alle Frequenzen unterhalb dieses Wertes werden nach Maßgabe des [Low Gain] Reglers bearbeitet.	2..4000	Hz
Low Gain	Stellt die Pegelveränderung für das tiefste Band ein.	-20..+20	dB
Mid 1 Frequency Mid 2 Frequency	Steuern die Arbeitspunkte der beiden Mitten-Bänder. Die Pegel sämtlicher Frequenzen, die in einem Band mit der Breite der jeweiligen [Mid Bandwidth] liegen werden nach Maßgabe des jeweiligen [Mid Gain]-Reglers angehoben oder abeschwächt..	40..8000/ 80..16000	Hz
Mid 1 Bandwidth Mid 2 Bandwidth	Definieren die Bandbreiten der beiden Mittenbänder.	0.1..4	Oktaven
Mid 1 Gain Mid 2 Gain	Einstellung der Pegel für die beiden Mittenbänder.	-20..+20	dB
High Frequency	Stellt die Frequenz des Arbeitspunktes für den oberen Kuhschwanz-Filter ein. Alle Frequenzen oberhalb dieses Wertes werden nach Maßgabe des [High Gain] Reglers bearbeitet.		Hz
High Gain	Stellt die Pegelveränderung für das höchste Band ein.	-20..+20	dB

Multimode Filter

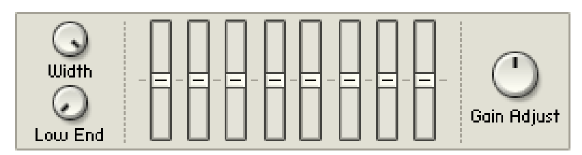


Der Multimode Filter bietet verschiedene Filter-Charakeristika, die Sie ineinander überblenden können, um eine große Zahl unterschiedlicher Klänge zu erzeugen. [Cutoff] und [Resonance] bestimmen die Filtereckfrequenz und die Güte des Filters. Der [Type]-Regler blendet stufenlos von einem Tiefpass- über einen Bandpass- in einen Hochpassfilter. Zusätzlich kann mit [2p-4p] die Filtersteilheit geregelt werden, die bestimmt, wie steil die Filterkurve ausgehend von der Eckfrequenz abfällt. Außerdem gibt es noch eine Sättigungsstufe, deren Schwellenwert geregelt werden kann.

Name	**Funktion**	**Bereich**	**Einheit**
Cutoff	Die Eckfrequenz des Filters. Je nach [Type] werden die Frequenzen unter, neben oder über dieser Frequenz durchgelassen, während der Rest des Spektrums abgeschwächt wird.	25..25000	Hz
Resonance	Stellt die Filtergüte ein. Bei hohen Werten kommt es zu einer Betonung der Frequenzen nahe der Eckfrequenz.	-0..100	%
Type (LP-BP-HP	Überblendet zwischen drei Arbeitsmodi. Bei niedrigen Werten arbeitet der Effekt als Tiefpassfilter und schwächt die Frequenzen oberhalb der Eckfrequenz ab. Bei hohen Werten wird der Effekt zu einem Hochpass, der die Frequenzen unterhalb der Eckfrequenz abschneidet. Dazwischen entsteht ein Bandpassfilter, der nur Frequenzen in Nachbarschaft des Arbeitspunktes durchlässt und den Rest abschwächt.	0..100/	%
2-pole – 4-pole	Stufenloses Überblenden zwischen 2-Pol- und 4-Pol-Filter. Die Filterpole bestimmen die Steilheit der Filterkurve. Bei niedrigen Werten arbeitet der Filter mit zwei Polen, was zu einer Flankensteilheit von 12 dB pro Oktave führt. Hohe Werte ergeben eine Flankensteilheit von 24 dB pro Oktave, was vier Filter-Polen entspricht.	0..100	%
4-pole Spread	Regelt den Grad der Spreizung der Eckfrequenzen, wenn der Filter im 4-Pol-Betrieb arbeitet. Bei hohen Werten werden die zwei Spitzen etwas vom eingestellten Arbeitspunkt verschoben, was zu einem weniger resonanten Verhalten führt.	0..6	Halbtöne

Saturation Level	Der Pegel ab dem die Sättigung einsetzt. Bei hoher [Resonance] betrifft dies zuerst den Bereich um die Eckfrequenz. Bei niedriger [Saturation] fährt das Signal früher in die Sättigung, während bei hohen Werten stärkere Signalspitzen möglich werden.	24..+24	dB
Mix	Steuert das Verhältnis zwischen trockenem, unbearbeitetem Signal und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal..	0..100	%

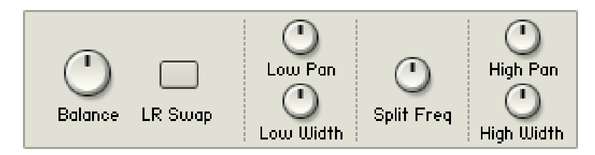
Graphic EQ



Der Graphic Equalizer unterteilt einen einstellbaren Bereich des Frequenzspektrums in acht Bänder gleicher Breite, basierend auf einem prozentualen Bereich des Gesamtspektrums. Jedes Band kann in seinem Pegel individuell angehoben oder abgesenkt werden.

Name	**Funktion**	**Bereich**	**Einheit**
Low End	Bestimmt die untere Grenze des bearbeiteten Frequenzbandes und stellt auch den Arbeitspunkt des ersten Bandes dar.	20..8000	Hz
Gain 1..8	Regelt die Pegelveränderung des jeweiligen Bandes.	-20..+20	dB
Width	Definiert die Breite des bearbeiteten Anteils vom gesamten Frequenzspektrum. Wenn Sie diesen Wert durch Acht teilen, bekommen Sie die Bandbreite der acht Einzelbänder.	1..12	Oktaven
Gain Correction	Steuert die Pegelkorrektur für das komplette Ausgangssignal und dient zur Kompensation etwaiger Signalabschwächungen.	-20..+20	dB

Stereo Mix

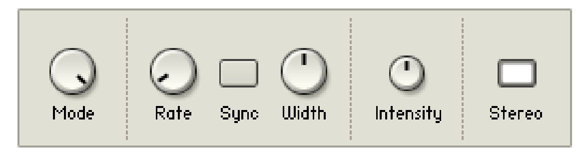


Mit diesem KORE Effect können Sie verschiedene Stereo-Routings verwirklichen. So kann z.B. der linke Eingang in beide Ausgänge geführt werden oder Sie können die beiden Kanäle vertauschen. Außerdem kann das Signal in zwei Frequenzbänder eingeteilt werden, die unabhängig voneinander im Stereobild positioniert werden können.

Nutzen Sie diesen Effekt, um zum Beispiel Monosignale in Stereosignale zu verwandeln. KORE Channels arbeiten nämlich immer in Stereo.

Name	Funktion	Bereich	Einheit
LR Swap	Tauscht den rechten mit dem linken Kanal.	On/Off	
Balance	Regelt die Lautstärke der Kanäle. Bei negativen Werten wird der linke Kanal verstärkt, während der rechte abgeschwächt wird. Bei positiven Werten passiert das Gegenteil. In der Mittelstellung bleibt das Signal unbeeinflusst.	-1..+1	
LowPan High Pan	Steuern die Stereoposition für das untere bzw. das obere Frequenzband. Bei negativen Werten wird das jeweilige Signal nach links, bei positiven Werten nach rechts verschoben.	-1..+1	
Low Width High Width	Bestimmt die Stereospreizung des jeweiligen Frequenzbandes. Bei 0 wird das Stereosignal in ein Monosignal gemischt; bei 1.0 bleiben die Signale unverändert. Hohe Werte führen zu einer Verbreiterung des Stereospektrums durch Hinzumischen eines in der Phase umgekehrten Signals.	0..2	
Split Frequency	Regelt die Frequenz, an der das Spektrum in zwei Bänder geteilt wird.	50..12500	Hz

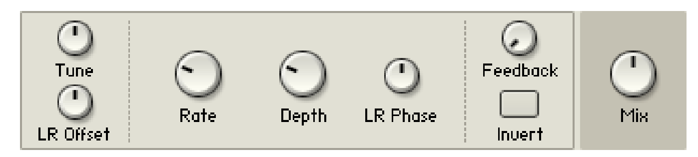
Easy Chorus



Dieser KORE Effect bietet eine einfach bedienbare Kombination aus Chorus, Flanger und Tonhöhenmodulation (Vibrato). Sie können dabei sowohl die Modul ationsgeschwindigkeit als auch die Effektintensität und den Modulationsbereich einstellen.

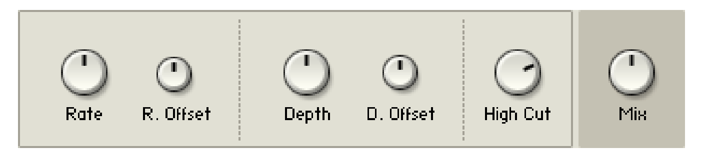
Name	Funktion	Bereich	Einheit
Mode	Überblendet zwischen Chorus (links), Tonhöhen-modulation (mittig) und Flanger (rechts).		
Rate	Regelt die Frequenz des Modulationssignals.	0..10	Hz
Sync	Synchronisiert die Frequenz des Modulationssignals mit Kores Central Clock und damit mit dem Tempo.	On/Off	
Depth	Bestimmt den Bereich des Flangers (d.h. die Differenz zwischen höchstem und niedrigstem Punkt), die Intensität der „Bewegung“ für den Chorus und für die Tonhöhenmodulation den Grad der Abweichung vom Original.	0..100	%
Intensity	Regelt die Intensität des Effektes. Für Chorus und Flanger ist dies das Feedback.	0..100	%
Stereo	Schaltet die Spreizung des Stereobildes an oder aus.	On/Off	

Stereo Chorus



Dieser Effekt stellt einen normalen Chorus/ Flanger dar: Die beiden Eingangssignale werden leicht verzögert und die Verzögerungszeiten werden dabei leicht moduliert.

Ensemble



Der Ensemble-Effekt dickt den Klang auf subtile Art und Weise an. Die Arbeitsweise ähnelt der eines Chorus, weil auch hier mit Signalverzögerungen gearbeitet wird.

Name	Funktion	Bereich	Einheit
Rate	Bestimmt die Frequenz, mit der die Delay-Zeiten moduliert werden.	0..8	Hz
Rate Offset	Regelt die Verschiebung zwischen zwei internen Frequenzwerten. Ähnelt dem [Depth Offset]	0..100	%
Depth	Regelt die Intensität des Ensemble-Effekts. Technisch entspricht dies dem Grad an Delay-Zeit-Modulation.	0..100	%
Depth Offset	Bestimmt die Verschiebung zwischen zwei internen Intensitätswerten und arbeitet wie ein Meta-Depth-Regler.	0..100	%
High Cut	Regelt die Eckfrequenz eines Tiefpassfilters im Signalweg.	100..20000	Hz
Mix	Steuert das Verhältnis zwischen trockenem, unbearbeitetem Signal (links) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (rechts).	0..100	%

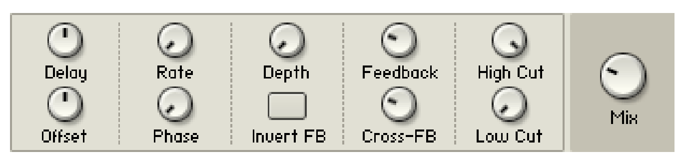
Beat Delay



Der Beat Delay synchronisiert seine Delay-Zeiten mit dem Tempo der Musik. Dieses Tempo kann entweder im Plugin erzeugt werden oder von Kore's Central Clock stammen. Außerdem bietet der Effekt Feedback – auch zwischen den Kanälen – und Tiefpass/ Hochpass-Filter. Anmerkung: Der interne Delay-Puffer hat eine feste Maximalgröße. Das Tempo kann aber über einen sehr großen Bereich variieren. Bei sehr niedrigen Tempi kann es daher passieren, dass der Delay-Puffer zu klein ist, um ein langes Echo mit der passenden Delay-Zeit zu erzeugen. Wenn dies passiert, wird dies durch kleine Ausrufungszeichen neben den Reglern für die Delay-Zeiten angezeigt.

Name	**Funktion**	**Bereich**	**Einheit**
Tempo Sync	Schaltet zwischen interner (Off-Zustand) und externer Tempo-Synchronisation um.	On/Off	
Local Tempo (BPM)	Bestimmt das interne Tempo des Plugins in Beats Per Minute.	40..250	BPM
Left Time (Numerator) Right Time (Numerator)	Bestimmt die Anzahl an musikalischen Zeiteinheiten, um die der jeweilige Kanal verzögert wird. Die Länge der Zeiteinheiten wird mit [Left/ Right Denominator]eingestellt.	1..64	
Left Unit (Denominator) Right Unit (Denominator)	Bestimmt das Zeitraster, in das ein Takt mit vier Schlägen eingeteilt wird. Ein Wert von 16 entspricht Sechzehntel-Noten. Die Delay-Zeiten werden mit [Left/ Right Nominator] als Vielfache dieser Werte eingestellt.	1..64	
Feedback	Regelt die Amplitude des Feedback-Signals als Prozentsatz der Amplitude des Originalsignals.	0..100	%
Cross Feedback	Steuert die Menge an Feedback zwischen den beiden Kanälen und wird als Prozentsatz vom Haupt-Feedback eingestellt. Bei hohen Werten wird der linke Kanal in den Rechten geführt und umgekehrt. Bei niedrigen Werten bleiben die beiden Kanäle getrennt.	0..100	%
Low Cut High Cut	Bestimmen die Eckfrequenzen des Tiefpass- bzw. des Hochpassfilters, die im Feedbackweg sitzen.	10..5000/	Hz
Mix	Regelt das Verhältnis zwischen trockenem, unbearbeitetem Signal (links) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (rechts).	0..100	%

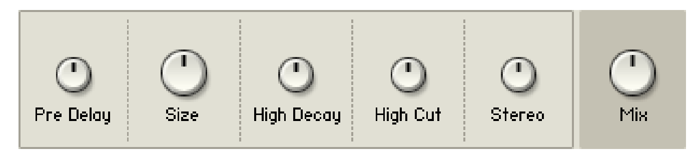
Modulation Delay



Beim Modulation Delay wird die Delay-Zeit von einem internen LFO moduliert. Außerdem durchläuft das Signal einen Filter und kann in einer Feedback-Schleife auf sich selbst zurückgeführt werden.

Name	Funktion	Bereich	Einheit
Time	Regelt die Basis-Delay-Zeit des Effekts. Dieser Wert wird vom internen LFO moduliert.	0..1500	ms
Time LR Offset	Bestimmt das Verhältnis der beiden Delay-Zeiten (linker und rechter Kanal) als Prozentsatz der Basis-Zeit. Negative Werte verringern die Zeit für den linken Kanal und verlängern die Zeit für den Rechten, während positive Werte das Gegenteil bewirken.	-33..+33	%
Mod. Depth	Regelt die Modulationsintensität als Prozentsatz der Delay-Zeit.	0..100	%
Mod. Rate	Bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit, d.h. die Frequenz des LFO's.	0..10	Hz
Mod. LR Phase	Regelt die Phasenverschiebung des LFO-Signals, das die Delay-Zeit des rechten Kanals moduliert. Der Maximalwert entspricht einer Phasenverschiebung von 180°.	0..180	Grad
Low/ High Cut	Steuern die Eckfrequenzen des Tiefpass- bzw. des Hochpassfilters. Die Filter haben eine Flankensteilheit von 12 dB pro Oktave.	10..5000/ 100..25000	Hz
Feedback	Regelt den Pegel des verzögerten Signals, das wieder in den Eingang des Plugins zurückgeführt wird.	0..100	%
Inverse Feedback	Schaltet die Phasenumkehr des Feedback-Signals an oder aus.	On/Off	
Cross Feedback	Bestimmt den Anteil des verzögerten Signals vom Gesamtsignal, das in die jeweiligen Eingänge des anderen Kanals zurückgeführt wird (d.h. das linke Ausgangssignal in den rechten Eingang und umgekehrt).	0..100	%
Mix	Regelt das Verhältnis zwischen trockenem, unbearbeitetem Signal (links) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (rechts).	0..100	%

Easy Reverb



Dieses kleine Hallgerät bietet einfache Handhabung über nur sechs Makro-Regler. Diese Regler beeinflussen jeweils mehrere, interne Parameter.

Name	**Funktion**	**Bereich**	**Einheit**
Pre-Delay	Bestimmt die Zeit, um die das Eingangssignal verzögert wird, bevor es in den Halleffekt gelangt.	0..200	ms
Size	Steuert die Größe des simulierten Raumes und entspricht der Ausklingzeit des Hallsignals.	1..100	
High Decay	Regelt das Frequenzspektrum des Hallsignals. Hohe Werte reduzieren die Abschwächung der hohen Frequenzen und führen zu einem längeren Ausklingen der hohen Frequenzbänder.	0..100	%
High Cut	Bestimmt die Eckfrequenz des Tiefpassfilters, der den Klang des Hallsignals formt.	1..100	
Stereo	Steuert die Intensität der Stereospreizung des Signals.	0..100	%
Mix	Regelt das Verhältnis zwischen trockenem, unbearbeitetem Signal (links) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (rechts).	0..100	%

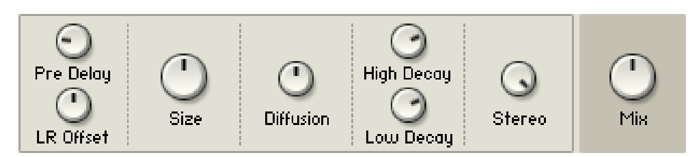
Space Reverb



Das Space Reverb bietet einen umfangreichen Satz an Parametern inklusive Pre-Delay, frühe und späte Reflektionen, sowie separate Regler für die Hallzeiten der tiefen und der hohen Frequenzen.

Name	Funktion	Bereich	Einheit
Pre-Delay	Bestimmt die Zeit, um die das Eingangssignal verzögert wird, bevor es in den Halleffekt gelangt.	0..200	ms
Pre-Delay LR Offset	Steuert die Position des verzögerten Signals im Stereobild. Negative Werte reduzieren die Verzögerung des linken Kanals und erhöhen die des Rechten. Bei hohen Werten ist es umgekehrt.	-100 ... +100	%
Size	Regelt die Größe des simulierten Hallraums und entspricht der Ausklingzeit des Hallsignals.	1..100	
Early/Late	Steuert das Verhältnis zwischen den frühen Reflektionen und dem Hauptsignal des Halls.	0..100	%
Diffusion	Bestimmt die Intensität der Diffusion im Hallsignal. Bei niedrigen Werten bekommt der Hall einen Echo-ähnlichen Charakter.	0..100	%
Low Decay High Decay	Regeln die Hallzeiten des tiefen bzw. hohen Frequenzbandes. Je höher der Wert, desto länger die Hallzeit des jeweiligen Bandes.	0..100	%
Low EQ High EQ	Steuert den Grad der Anhebung oder Abschwächung der beiden Frequenzbänder durch zwei Kuhschwanz-Filter.	-20..+20	dB
Mix	Regelt das Verhältnis zwischen trockenem, unbearbeitetem Signal (links) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (rechts).	0..100	%

Rooms



Dieses Hall-Plugin ist auf Reflektionen in kleineren Räumen spezialisiert. Es stellt eine effiziente Lösung dar, wenn lange Hallzeiten nicht gebraucht werden.

Name	Funktion	Bereich	Einheit
Pre-Delay	Bestimmt die Zeit, um die das Eingangssignal verzögert wird, bevor es in den Halleffekt gelangt.	0..50	ms
Pre-Delay LR Offset	Steuert die Position des verzögerten Signals im Stereobild. Negative Werte reduzieren die Verzögerung des linken Kanals und erhöhen die des Rechten. Bei hohen Werten ist es umgekehrt.	-100 ... +100	%
Size	Regelt die Größe des simulierten Hallraums und entspricht der Ausklingzeit des Hallsignals.	1..100	
Diffusion	Bestimmt die Intensität der Diffusion im Hallsignal. Bei niedrigen Werten bekommt der Hall einen Echo-ähnlichen Charakter.	0..100	%
Low Decay High Decay	Regeln die Hallzeiten des tiefen bzw. hohen Frequenzbandes. Je höher der Wert, desto länger die Hallzeit des jeweiligen Bandes.	0..100	%
Stereo	Steuert die Stereobreite des Effektsignals zwischen Mono (0 %) und vollem Stereo (100 %).	-20..+20	dB
Mix	Regelt das Verhältnis zwischen trockenem, unbearbeitetem Signal (links) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (rechts).	0..100	%

Hands-On mit Kore

So finden Sie KoreSounds über die Attributes

In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie den Browser nutzen, um KoreSounds zu finden. Sie erfahren hier alles über die Bedeutung und Definition der verschiedenen Attributes. Wir werden ausführlich darauf eingehen, wie Sie schnell und effizient bestimmte KoreSounds finden und auch wie Sie am Besten vorgehen, wenn Sie Ihre eigenen KoreSounds mit Attributes versehen.

Anmerkung: In diesem Kapitel wird nicht jedes einzelne Attribute behandelt, sondern nur das grundlegende Prinzip dahinter. Für eine Definition jedes Attributes schauen Sie bitte in den Anhang.

Sie können in KORE sowohl nach Instruments als auch nach Effects suchen. Die Vorgehensweise ist dabei identisch.

Finden Sie Instruments

Klicken Sie auf die Registerkarte **Instruments** ganz oben im Browser.



Die linke Seite des Browsers ist in fünf Spalten (die Kategorien) organisiert. Sie sollten bei Ihrer Suche mit der Spalte ganz links (Instrument) beginnen und dann die Ergebnisse immer weiter eingrenzen, indem Sie sich immer weiter nach rechts vorarbeiten. Einige der Spalten sind intern nochmals in kleinere Gruppen unterteilt, es geht hier also am Besten mit einer Arbeitsweise von links nach rechts und von oben nach unten.

Die Kategorie Instrument

Der grundlegende, instrumentale Charakter eines KoreSounds wird in der **Instrument** Spalte definiert. Diese Spalte ist übrigens die einzige, in der nur ein Attribute gewählt werden kann.

Instrument	Source	Timbre	Articulation	Genre
Piano/Keys	Acoustic	High	Slow Attack	Avantgarde
Organ	Electric	Low	Decaying	Orchestral/Classic
Synth	Analog	Distorted	Sustained	Film Music
Guitar	Digital	Clean	Long Release	Ambient/Electronic
Plucked Strings	Synthetic	Bright	Percussive	Drum&Bass/Break
Bass	Sample-based	Dark	Long/Evolving	House
Drums	FM	Warm	Pulsating	Techno/Electro
Percussion	Additive	Cold	Echoing	Industrial
Mallet Instruments	Granular	Fat	Pad	Dance/Trance
Flute	Physical Model	Thin	Lead	HipHop/Downbeat
Reed Instruments	Solo/Single	Hard	Monophonic	Funk/Soul
Brass	Ensemble/Kit	Soft	Chord	Reggae/Dub
Bowed Strings	Small	Muted	Glide/Pitch Mod	Latin/Afro-Cuban
Vocal	Big	Detuned	Sweep/Filter Mod	Rock
Soundscapes	Dry	Dissonant	Arpeggiated	Pop
Sound Effects	Processed	Noisy	Tempo-synced	Jazz
Multitrack	Layered	Metallic	Expressive	Folk/Country
Other	Sequence/Loop	Wooden	Multiple	Ethnic/World
	Surround	Exotic	Randomized	

Wahrscheinlich haben Sie zunächst einmal auf **Synth** geklickt, um einen KoreSound zu finden, weil KORE Zugang zu vielen Software-Synthesizern wie dem FM7, Absynth oder Reaktor bietet. Vielleicht wundern Sie sich auch, warum wir so viele akustische Charakteristika in die Attributes aufgenommen haben, wo doch ein Großteil der KoreSounds in der Library von Synthesizern erzeugt wird.

Es gibt eine lange Tradition der Imitation von akustischen Instrumenten durch synthetische Klänge. Synthetische Blech- und Holzbläser oder auch Streicher werden immer wieder gerne produziert, so dass sich in den Presets vieler Synthesizer oft Namen wie Mellow Strings oder Fat Brass finden.

Auf der anderen Seite gibt es auch viele Klänge, die zwar klar auf der Basis akustischer Instrumente erstellt wurden, aber klanglich nichts mehr mit dem Original zu tun haben. Ein Beispiel wäre ein Absynth Sound, der ein Flötensample als Basis für die Granularsynthese nutzt. Ein solcher Klang kann natürlich nur mit einem digitalen Synthesizer erzeugt werden, sein Ursprung ist aber letztlich immer noch ein akustisches Instrument. Um einen solchen KoreSound zu finden, würden Sie also in der Instrument Kategorie **Flute** wählen.

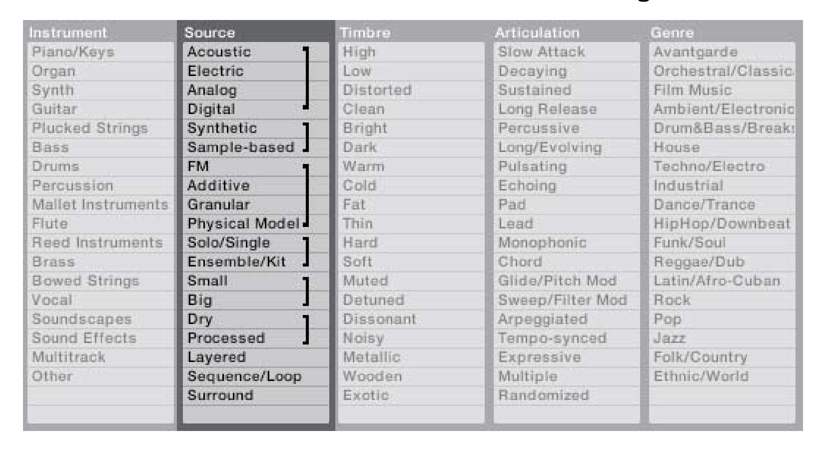
Es gibt natürlich viele KoreSounds, die keinerlei Verbindung zu akustischen Instrumenten haben; diese werden Sie dann in den Gruppen **Synth**, **Soundscapes**, **Sound Effects** oder **Other** finden. Machen Sie sich auch keine Sorgen, wenn Sie nach Flächen (Pads) oder Solo-Klängen (Leads) suchen und unter **Instrument** kein entsprechendes Attribute finden. Sie können das unter **Articulation** eingrenzen, wo Ihnen nämlich die Möglichkeit gegeben wird, zwischen einer Streicher- und einer Synthie-Fläche zu unterscheiden.

Anmerkung: Ein KoreSound kann nur ein Instrument als Attribute haben. Sollten Sie nach KoreSounds suchen, die beispielsweise zugleich aus einem Drum-Loop und einem Bass bestehen, wählen Sie **Multitrack**. Wenn ein schönes Klavier mit einer Lage Streicher gefragt ist, wählen Sie **Piano/ Keys** und dann **Layered** in der **Source** Kategorie.

Die Kategorie Source

Die Source Kategorie hat folgende Aufgaben:

- Sie fokussiert die Wahl, die Sie unter Instrument getroffen haben.
- Sie bietet Informationen über die Synthesetechniken, die im KoreSound verwendet werden.
- Sie bietet Auskunft über die Herkunft des Klanges.



Diese Kategorie kann in mehrere kleine Gruppen eingeteilt werden, von denen jede eine spezielle Aufgabe erfüllt. Wir gehen von oben nach unten vor:

Acoustic – Electric – Analog – Digital

Diese vier Attribute definieren die Quelle des Instruments. Angenommen, Sie haben in der Kategorie **Instrument Bass** gewählt. Sie können nun zwischen akustischen Bässen (**Acoustic**, z.B. Kontrabass), elektrischem Bass (**Electric**, z.B. ein gezupfter Rock-Bass), analogem Bass (**Analog**, z.B. ein dicker Sägezahn-Bass) und digitalem Bass (**Digital**, z.B. ein harter FM-Bass) wählen.

Abhängig von Ihrer Wahl in der ersten Kategorie wird natürlich nicht jedes Attribute passen. Wenn Sie Flute (Flöte) gewählt haben, wird es wahrscheinlich nur Acoustic, Analog oder Digital sein.

Anmerkung: Jeder KoreSound sollte zu exakt einer dieser vier Typen gehören. Ein KoreSound sollte also nicht gleichzeitig Analog und Digital sein.

Synthetic – Sample-based

Diese beiden Attributes beschreiben die eher technischen Aspekte des KoreSounds. Es kann sehr wichtig sein zu wissen, ob ein Klang durch Synthese oder durch Sampling erzeugt wird. Wenn ein KoreSound synthetisch ist, haben Sie wahrscheinlich Zugang zu den Meisten der Parameter, die ihn ausmachen. Wenn er aber auf Samples basiert, können Sie am grundlegenden Klang nicht viel ändern. Dafür verbraucht der KoreSound dann aber wahrscheinlich auch weniger CPU-Ressourcen. Wenn Sie „echte" akustische Instrumente charakterisieren, werden Sie wahrscheinlich auch Sample-based wählen.

Synthetic kann sich auch auf KoreSounds beziehen, die zwar auf Samples basieren, aber auf stark bearbeiteten. Das führt dann dazu, dass Sie den Charakter eines Oszillators bekommen (Absynth's Sample und Granular Modi sind gute Beispiele).

Ein KoreSound sollte immer entweder **Synthetic oder Sample-based** sein, aber nicht beides zugleich.

FM – Additive – Granular – Physical Model

Diese vier Attributes beziehen sich auf die tatsächliche oder scheinbare Synthese-Technik des KoreSounds. Ein Attribute wie **FM** bedeutet nicht unbedingt, dass der KoreSound tatsächlich durch Frequenzmodulation entsteht. Es reicht, dass er danach klingt.

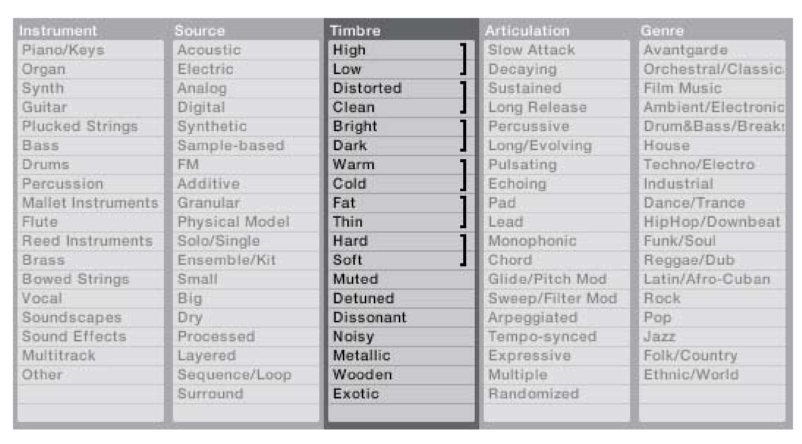
Die nächsten sechs Attributes können in Paaren betrachtet werden und beziehen sich auf die Klangquelle:

- **Solo/ Single** – **Ensemble/ Kit**
- **Small** – **Big**
- **Dry** – **Processed**

Dabei handelt es sich eindeutig um gegensätzliche Begriffe, denn ein Klang kann nicht gleichzeitig Dry und Processed sein.

Die Kategorie Timbre

Die **Timbre** Kategorie beschreibt die Klangfarbe des KoreSounds. Sie besteht hauptsächlich aus Attribute-Paaren:



Genau wie bei den Paaren der Source Kategorie, haben wir hier auch wieder gegensätzliche Begriffe. Beachten Sie bitte, dass die Attributes dieser Kategorie immer im Zusammenhang mit denen der Instrument und Source Kategorie gesehen werden sollten. Es ist also eine gute Idee, sich von links nach rechts vorzuarbeiten.

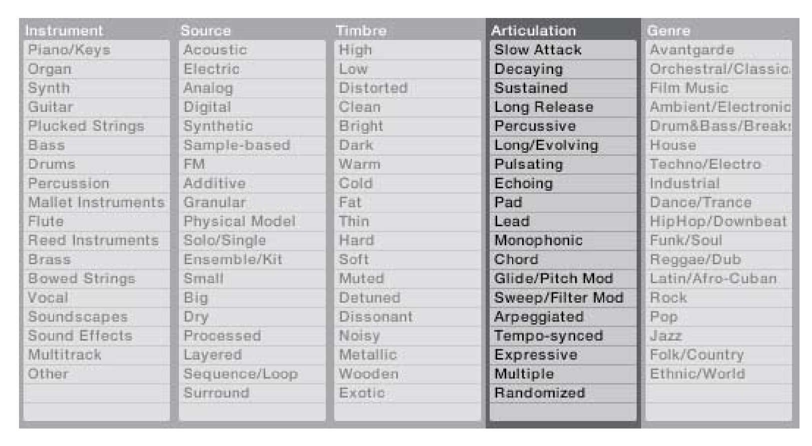
Ein Bass ist z.B. meist tief. Daher sollten Sie hier nicht zusätzlich **Low** wählen. Manchmal ist aber auch dies ratsam, z.B. für Bässe mit extremen Frequenzen wie bei einem Sub-Bass.

Anmerkung: Attributes wie **Warm** oder **Exotic** sind hochgradig subjektiv. Achten Sie also bitte darauf, dass sie wirklich auf den KoreSound zutreffen.

Die Kategorie Articulation

Articulation hat zwei Hauptaufgaben:

- Die Beschreibung des Klangverlaufs über die Zeit.
- Informationen darüber zu geben, wie der KoreSound einzusetzen ist.



Bevor es KORE gab, mussten Sie mit Presets wie “Slow Strings“, “Dream Pad (+rls)” oder „Monsta Synth (lead)“ arbeiten. Aber der Name eines Presets ist wirklich nicht der ideale Platz, um Informationen über seinen Einsatzzweck zu vermitteln. Mit den **Articulation** Attributes können Sie genau definieren, worum es bei einem KoreSound geht und wo er eingesetzt werden könnte.

Gerade in einer Live-Situation ist es besonders wichtig zu wissen, wie ein Sound gespielt werden soll: Wenn der KoreSound zum Beispiel mit Chord charakterisiert ist, wissen Sie sofort, dass eine einzige Note einen Akkord hervorbringen wird. Wenn Sie einen Akkord spielen, wird es ein eher hässliches Ergebnis. Oder ein besonders cooles, je nachdem in welchem Genre Sie unterwegs sind.

Die Kategorie Genre

Unter **Genre** wird der musikalische Stil beschrieben, mit dem der KoreSound in Verbindung gebracht werden kann.



Dieser Satz Attributes stellt den letzten Schritt in der Beschreibung Ihres KoreSounds dar. Diese Gruppe ist zugleich die wohl subjektivste.

Es ist offensichtlich, dass die Antworten auf Fragen wie „Was ist Techno?“ oder “Welche Sounds kann man im Techno benutzen?” individuell sehr unterschiedlich ausfallen kann. Eigentlich kann man jeden Klang in jedem Genre einsetzen, wie zum Beispiel ein Alphorn im Hip-Hop oder eine granulare Fläche im Jazz. Wir möchten aber trotzdem versuchen, die Herkunft eines KoreSounds festzumachen, wo immer es möglich ist. Ein Spinett sollte also immer unter **Orchestral/ Classical** zu finden sein und eine verzerrte Gitarre wird nun einmal hauptsächlich mit **Rock** assoziiert.

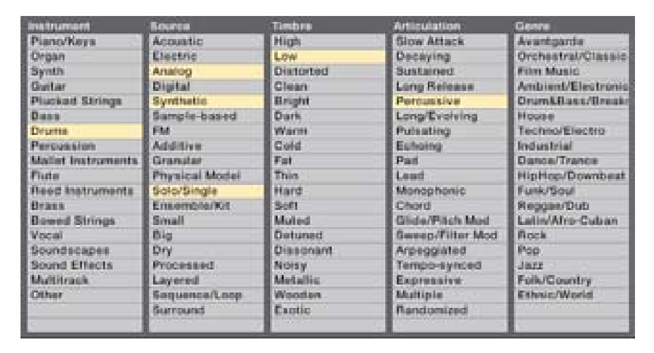
Beispiele

In diesem Anschnitt finden Sie einige Beispiele typischer Suchvorgänge in Kore’s Browser. Wir haben in jedem Beispiel die Zahl der gewählten Attributes auf ein Minimum reduziert, um Ihnen die Grundprinzipien zu zeigen. Sie können das natürlich immer beliebig verfeinern.

Anmerkung: Sollten Sie die genaue Bedeutung mancher Attributes nicht verstehen, schauen Sie bitte in den Anhang, wo jedes einzelne nochmals genau erklärt wird.

Elektronische Musik

- Analoge Kickdrum



Diese Suche führt zu einzelnen Kickdrum-Sounds, weil Solo/ Single gewählt wurde.

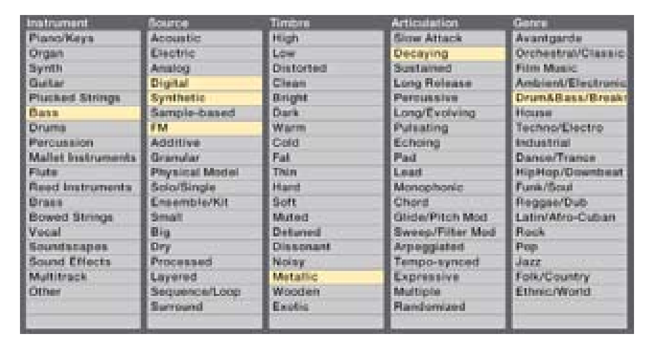
Da **Synthetic** angewählt ist, wissen Sie, dass die KoreSounds alle komplett modifizierbar sind. Probieren Sie einmal die Kategorie Genre aus, um die Suche weiter einzugrenzen.

- Harte, elektronische Drumsets.



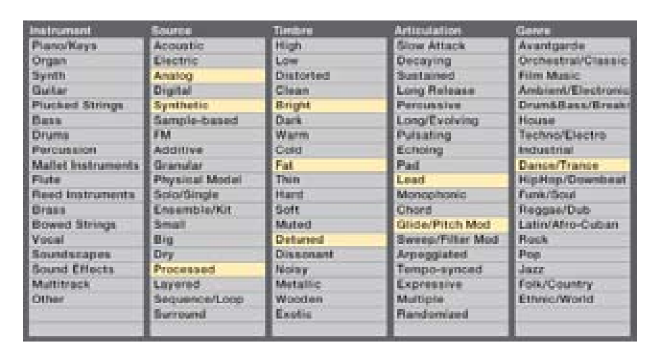
Da Ensemble/ Kit gewählt wurde, ergibt diese Suche komplette Drumsets.

- FM-Bass



Eine typische Suche nach einem FM-Bass. Sie könnten hier auch anstatt **Synthetic Sample-based** wählen. Dann bekämen Sie KoreSounds, die zwar nach FM-Synthese klingen, aber auf der Grundlage von Samples funktionieren.

- Rave-Lead

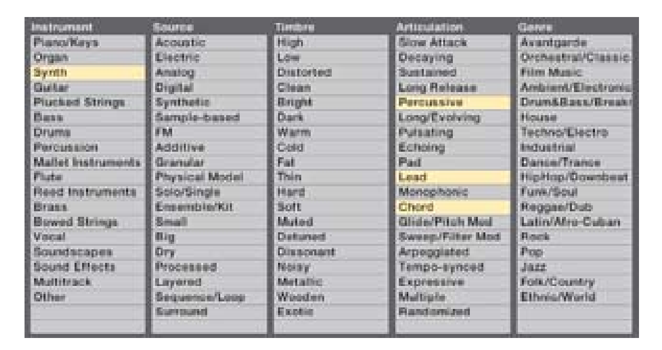


Beachten Sie, dass hier kein Instrument spezifiziert wurde. Diese Suche ergibt also alle KoreSounds, die in diesem Kontext verwendet werden können.

- Dark Pad

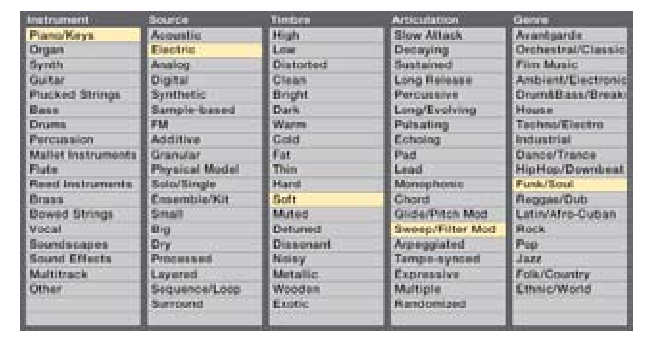


- Chord Stab



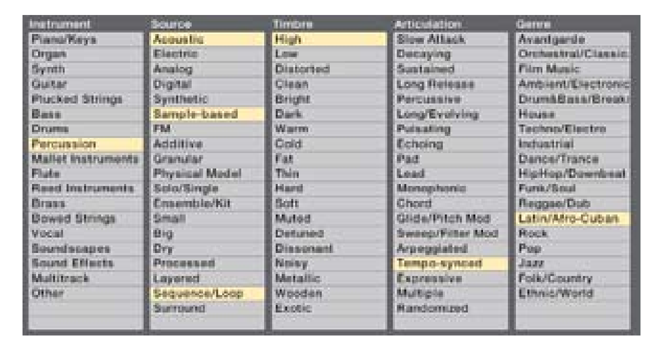
Pop Arrangement

- Soft Rhodes



Weil wir in dieser Suche **Sweep/ Filter Mod** genommen haben, werden die KoreSounds alle über einen modulierten Filter verfügen. Ein etwaiges elektrisches Klavier könnte also ein Wah-Wah haben.

- Bongo-Loop



Auch wenn Sie z.B. im Pop-Genre arbeiten, sollten Sie sich nicht auf das Attribute **Pop** der Kategorie **Genre** beschränken. Ein lateinamerikanischer Percussion-Loop kann auch sehr gut in ein Pop-Stück passen.

- Distorted Guitar



- Multitrack



Dieses Beispiel funktioniert gut, wenn Sie schnell quasi “komplette” Arrangements finden möchten.

- Thin Bells



Orchesterarbeit

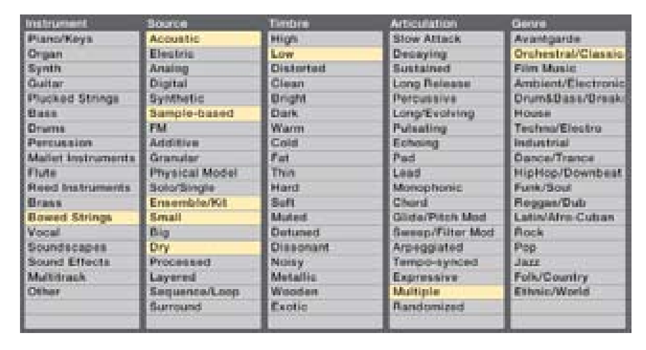
Wenn Sie viel für Orchester komponieren, haben Sie es wahrscheinlich meist mit vielen verschiedenen Instrumenten und Spieltechniken zu tun. Die folgenden Beispiele zeigen die Organisation der Kontakt 2 Vienna Symphonic Library in Kore.

- Geigen-Ensemble, das gehaltenene Noten spielt:



Anmerkung: Wenn Sie nach einer Solo-Geige suchen und nicht nach einem ganzen Ensemble, wählen Sie **Solo/ Single** anstatt **Ensemble/ Kit**.

- Bratschen-Ensemble mit verschiedenen Spieltechniken (die z.B. über die Anschlagsdynamik gesteuert werden):



- Cello-Ensemble, das Tremolos spielt:



- Pizzikato Kontrabässe:



Sie merken wahrscheinlich schon, dass man die vier Instrumente über die Attribute-Paare **Small/ Big** und **High/ Low** auseinander halten kann: Geigen und Bratschen sind **Small** (klein) und können untereinander über **High/ Low** getrennt werden. Celli und Kontrabässe sind **Big** (groß) und werden ebenfalls wiederum durch **High/ Low** unterschieden.

Das gleiche Prinzip lässt sich auch auf die Bläser anwenden (Trompete, Horn, Posaune und Tuba).

- Pikkoloflöte, die fortepiano spielt:



Beachten Sie bitte das Attribute Expressive in diesem Beispiel. Es wurde gewählt, damit bei der Flöte über das Modulationsrad zwischen den Samples überblendet werden kann.

- Fagott mit gehaltenen Noten und Auskling-Samples:



- Horn-Ensemble mit verschiedenen Staccatospielweisen:



Effekte finden

Die Suche nach Effekten funktioniert ähnlich wie die Suche nach Sounds.

Klicken Sie zunächst auf die Registerkarte Effects im Browser.



Wie schon bei den Instrumenten gehen Sie hier am besten von links nach rechts vor, um Ihre Suche immer weiter einzugrenzen.

Type	Mode	Characteristic	Application
Delay	Tempo-synced	Long	Acoustic Piano
Chorus	Side-chain	Short	Electric Piano
Phaser/Flanger	Gated	Fast	Organ
Reverb	Tuned/MIDI	Slow	Pads/Strings
Filter/EQ	Envelope Follower	Bright	Guitar
Dynamics	Random	Dark	Bass
Enhancer	LFO	Warm	Drums/Percussion
Vocoder	Step	Cold	Brass/Woodwinds
Distortion	Granular	Intense	Lead
Resonator	Impulse Response	Discreet	Vocal
Lo-Fi	Overdriven	Nasty/Evil	Sequences
Pitch Shift	Vintage	Enhancing	Loops
Gate/NR	Multi-band	Coloring	Experimental
Panning	Selective	Neutral	Surround
Re-Sampler	Adaptive	Alienating	Mastering
Amp Simulator	Channel strip	Clean-up	
Speaker Simulator	Parallel	Metallic	
Restauration	Chain	Ambience	
Combination	Stereo	Spacious	
Other	Mono		

Die Kategorie **Type** ist der Startpunkt bei der Suche nach Effekten. Sie beschreibt den grundlegenden Charakter des Effekts.

Anmerkung: Es gibt nur ein **Type** Attribute pro KoreSound. Viele der Effekte in der Library sind Kombinationen aus verschiedenen Basiseffekten. So wird ein Hall manchmal in Verbindung mit einem Stereo-Pan genutzt oder ein Delay oft mit einem Filter usw. Das Attribute sollte sich immer auf den Haupteffekt beziehen. Wenn es keine dominante Charakteristik gibt, wird der Effekt als **Combination** bezeichnet. Sollte ein Effekt in keine der hier aufgeführten Kategorien passen, wird **Other** verwendet.

Die Kategorie **Mode** (Modus) beschreibt die Fähigkeiten des gewählten **Type**. Mit **Characteristic** wird die Art des Effektes auf eher subjektive Weise beschrieben. **Application** ermöglicht es, den Effekt einer bestimmten Anwendung zuzuordnen.

Anmerkung: Sie können die Effekte natürlich nutzen wie Sie möchten. Die Kategorie Application gibt nur Anhaltspunkte darüber, wie der Effekt normalerweise eingesetzt wird.

Kore in einem Live-Keyboard-Setup

Kore ist das ideale System für Bühnenkeyboarder. Es bringt alles mit, was Sie für schnellen Aufbau und flexible Bühnenarbeit brauchen - insbesondere, wenn Sie es mit der vielgepriesenen Komplete 3 Library verbinden. Splits und Tastaturbereiche werden ebenfalls komplett innerhalb von KORE verwaltet, so dass Sie die Programmierung Ihrer Tastaturen vergessen können.

Wir werden Sie jetzt durch den Aufbau eines klassischen Rock und Blues Keyboard-Setups führen, welches eine B4 Orgel, ein elektrisches Klavier und einen Synthesizer für Soli beinhaltet. Wir packen außerdem noch ein Guitar Rig dazu – für die Extraportion „Schmutz“ im Rhodes-Klang.

Das Grundprinzip hinter dieser Struktur besteht aus dem Gedanken, so lange wie möglich eine einzige KORE Performance zu nutzen. Die Sounds werden dabei ausschließlich durch das Wählen von Performance Presets umgeschaltet.

Wir nutzen das Native Instruments Komplete 3 Paket für diese Performance. Sollten Sie diese Plugins nicht besitzen, nehmen Sie einfach ähnliche Instrumente Ihrer Kore-Installation.

Wir gehen in diesem Tutorial davon aus, dass Sie den Hauptteil dieses Manuals bereits durchgearbeitet haben und daher mit der grundlegenden Arbeitsweise von KORE vertraut sind.

Laden Sie die Instrumente

Fangen wir also einfach an und schauen nach einer Rock-Orgel.



Öffnen Sie den **Browser**, indem Sie auf den Browser Knopf klicken. Überprüfen Sie bitte, dass Sie sich Instrumente und keine Effects anschauen. Geben Sie dann „*Lord*“ in das Suchfeld ein.

Ein Doppelklick auf den *Lord 1* KoreSound öffnet einen Performance Channel mit dem KoreSound.



Als nächstes suchen wir einen schönen, warmen Rhodes-Klang. Öffnen wir also den Browser im **File Tree View** (ein Klick auf den Sounds Knopf wechselt die View) und laden wir dann den *Mk1 – Kinda Ballad* KoreSound aus der Elektrik Piano Library.



Dieser KoreSound klingt für unseren Geschmack etwas zu weich. Daher erzeugen wir einen **Send Channel**, der mit dem *Plexi Plain* KoreSound bestückt ist. Sie finden den KoreSound wiederum leicht über die Suchfunktion des Browsers. Drehen Sie den Send 1 Regler des Rhodes Performance Channels auf ungefähr -10 dB. Dann bekommt das Guitar Rig genügend Signal. Vielleicht möchten Sie den Send Channel auch etwas lauter machen – stellen Sie einfach den Klang so ein, wie er Ihnen am besten gefällt.



Der dritte KoreSound ist ein klassischer, synthetischer Solo-Sound. Wir wählen den *Hammer Lead* aus der *Pro-53* Library. Sie finden diesen KoreSound wiederum mit der Suchfunktion.

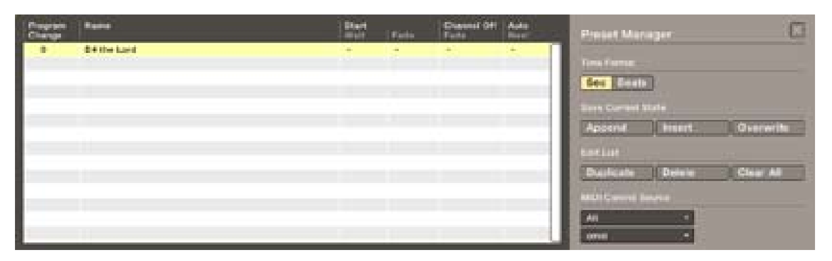
Die Erzeugung der Presets

Wir haben jetzt vier Performance Channels im Mixer. Wenn Sie jetzt auf Ihrer Tastatur spielen, hören Sie alle drei Sounds gleichzeitig. Das wollen wir natürlich nicht.

Wir haben die Sounds gewählt, weil wir von folgender Songstruktur ausgingen:

- **Intro** B4 Rock-Orgel
- **Verse** Rhodes
- **Intermezzo** Orgel und Synthi-Solo
- **Refrain** B4 Rock-Orgel

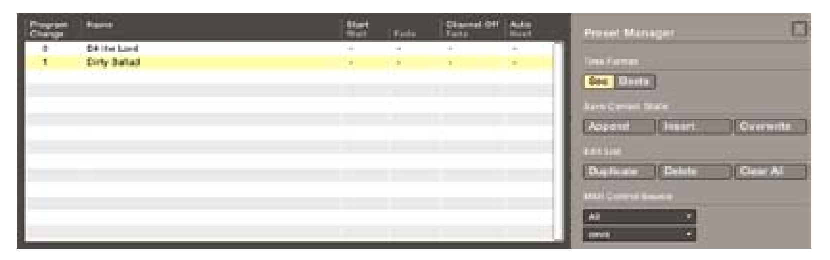
Diese Struktur setzen wir in KORE am besten mit Performance Presets um. Im Intro brauchen wir nur die Orgel und wir möchten Sie über die gesamte Tastatur spielen:



1. Schalten Sie alle **Performance Channels** außer dem Orgel-Kanal über die **Channel Enable** Schalter im Channel Header **aus**.
2. Öffnen Sie jetzt den **Presets Manager** der Performance und klicken Sie auf **Append**, um das erste Preset zu erzeugen.
3. Klicken Sie auf den Namen des neuen Presets und geben Sie Ihm einen neuen Namen (wir haben hier *B4 the Lord* gewählt).



4. Schließen Sie den Presets Manager und machen Sie die nötigen Änderungen für das zweite Preset. Es soll das Rhodes mit dem Guitar Rig beinhalten. Also deaktivieren wir einfach den Channel mit der Orgel und schalten dafür den Rhodes-Channel und den Send Channel ein.

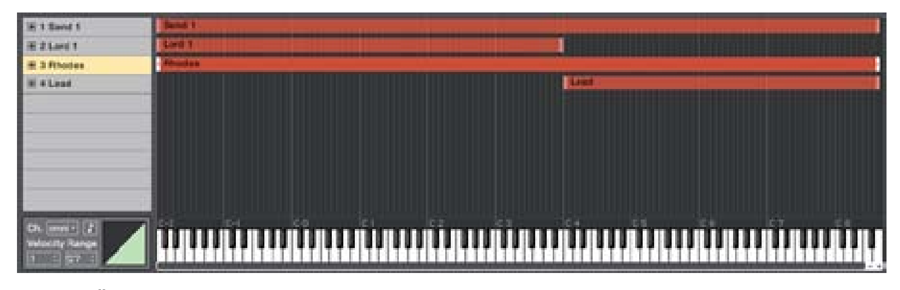


5. Öffnen Sie den Presets Manager wieder, klicken Sie auf Append und geben Sie dem Preset einen neuen Namen.

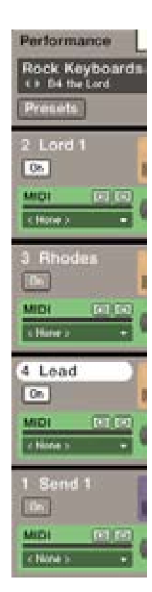
Probieren Sie die zwei Presets einmal aus, indem Sie entweder die kleinen **Pfeiltasten** links vom Presetnamen klicken oder indem Sie die Presets vom **Preset Menü** im Performance Reiter wählen.

Die Definition von Tastaturbereichen

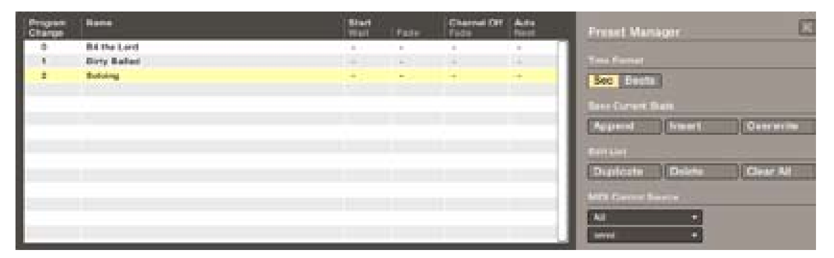
Das dritte Preset wird etwas komplizierter. Im Intermezzo hätten wir gerne unten auf der Tastatur die Orgel für ein paar Akkorde und oben den Synthie für ein Solo. Es muss also ein Tastatur-Split her. Da die Tastaturbereiche in KORE ebenfalls in den Performance Presets gespeichert werden, ist das eine einfache Aufgabe.



1. Öffnen Sie den **Mapping Manager**. Sie sehen die **Tastaturbereiche** aller Performance Channels in **rot**.
2. Schnappen Sie sich jetzt die rechte Grenze des Orgel-Channels und ziehen Sie sie auf den Notenwert **B3**.
3. Beim Synthie-Channel ziehen Sie die **linke Grenze** auf **C4**.



4. Schließen Sie den Mapping Manager und **deaktivieren** Sie den **Rhodes**- und den Send Channel. Dann schalten Sie die Channels mit **Orgel** und **Pro-53** wieder **an**.



5. Erzeugen Sie wiederum ein **neues Performance Preset**.

Wenn Sie jetzt das neue Preset aufrufen, können Sie unter dem B3 die Orgel spielen und in den höheren Registern den Solo-Synthie.

Aufbau einer User Page

Um die Channels auch manuell aktivieren zu können und die Lautstärkeverhältnisse in den Griff zu bekommen, erzeugen wir jetzt eine User Page mit einigen wichtigen Parametern.



- Klicken Sie auf New User Page im Global Controller. Es erscheint eine leere User Page, die Sie mit Parametern Ihrer Wahl füllen können.
- Dann klicken Sie auf den Assign Knopf und weisen die vier Channel Enable Schalter der Performance Channels den vier oberen Controller Schaltern der User Page zu. Klicken Sie dazu auf Assign und dann auf den ersten Schalter der User Page (er fängt an, rot zu blinken). Dann klicken Sie auf den Channel Enable Schalter von Channel eins. Das wiederholen Sie dann für die restlichen vier Schalter.
- Als nächstes weisen Sie die **Master-Regler** der vier Channels den ersten vier **Drehreglern** der User Page zu.
- Danach klicken Sie auf den **Page Manager Knopf** auf dem Global Controller. Im Page Manager finden Sie jetzt eine neue User Page auf der **User Page List**. Klicken Sie auf den Namen der Page und geben Sie einen neuen Namen ein (z.B. *Global Mix*)

Abschließende Bemerkungen

Das war's schon! Sie haben gerade die Performance für Ihren ersten Song erstellt. Sie könnten nun damit fortfahren, weitere Performance Channels und Presets für die nächsten Stücke zu erzeugen. Ein Problem dieser Arbeitsweise könnte allerdings sein, dass der Arbeitsspeicher Ihres Rechners irgendwann voll ist. Gerade bei Instrumenten mit großen Mengen an Samples – wie dem Elektrik Piano – geht dies sehr schnell.

Manchmal führt also kein Weg daran vorbei, zwischen zwei Stücken eine neue Performance zu laden. Das tun Sie am Besten mit der **Songlist**. Schauen Sie sich den entsprechenden Abschnitt in diesem Handbuch einmal an und denken Sie immer daran, dass Sie die Songlist einfach und schnell über Ihren **KORE Controller** nutzen können. Sie finden die Songlist immer im Presets Menü der Performance-Ebene.

Kore als Studio-Expander

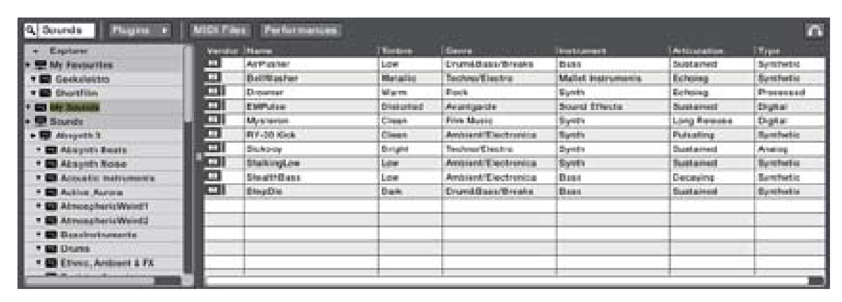
Manchmal ist man mitten in einer Produktion und stellt fest, dass die geplanten **Rechnerkapazitäten** für das Projekt zu **niedrig** angesetzt waren. Sie haben schon größere Mengen an Spuren in Ihrem Sequencer laufen und die CPU Ihres Rechners spielt einfach nicht mehr mit. Der Arbeitsspeicher platzt natürlich auch schon aus allen Nähten.

Was also tun? Normalerweise würden Sie jetzt anfangen, die Spuren auf die Festplatte zu bouncen. Oder – sogar noch mehr Aufwand – Sie würden versuchen, **Teile des Projekts auf einen anderen Rechner zu übertragen**.

Die zweite Option ist Dank KORE ein Kinderspiel geworden. Sie können einfach **einen zweiten Rechner nehmen** auf dem auch ein KORE läuft, die **KoreSounds rüberkopieren**, sie in eine Performance packen und die Performance dann via **MIDI** von den Originalspuren Ihres Sequencers ansteuern.

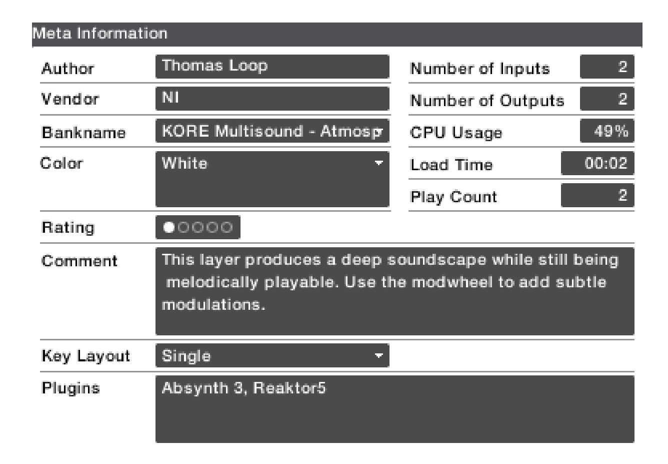
Und wenn Sie ausschließlich VST-Plugins benutzen, müssen Sie sich nicht einmal Gedanken darum machen, ob es sich um **Macs** oder **PCs** handelt. Alles läuft und klingt genau wie zuvor.

Übertragen Sie Ihre KoreSounds



Der Ordner My Sounds in Kore's Browser

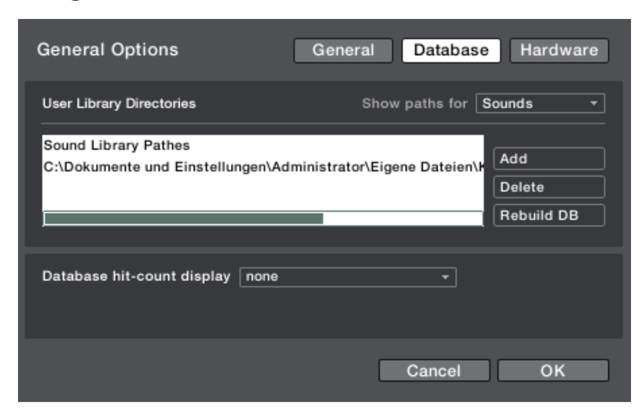
Die Prozedur geht wie folgt: Sie haben eine Reihe KoreSounds in verschiedenen Instanzen des Kore-Plugins laufen. Jetzt speichern Sie diese KoreSounds im Ordner **My Sounds**.



Die Meta Information eines KoreSounds.

Es zahlt sich aus, im **Comment** Feld der **Meta Information** einzutragen, dass die KoreSounds zum jeweiligen Projekt gehören. Das macht es dann später sehr einfach, die Sounds in der Datenbank wiederzufinden, weil man den Inhalt der Meta Information auch durchsuchen kann.

Im nächsten Schritt kopieren Sie die KoreSounds vom Ordner *My Sounds* in den gleichen Ordner des zweiten Rechners.



Die Datenbank wird über die Database Options neu aufgebaut.

Bauen Sie Kore's Datenbank auf dem zweiten Rechner neu auf, damit die neuen KoreSounds Teil Ihrer Installation werden. Dies geht mit dem Befehl **Rebuild DB** in den **Database Options**.

Die neue Performance



Einige KoreSounds in einer Performance.

Im letzten Schritt erzeugen Sie eine neue **Performance** in KORE (als **eigenständiges Programm** (nicht als Plugin) und **öffnen die kopierten KoreSounds**, jeder in einem eigenen Performance Channel. Dann bleibt nur noch die Zuweisung verschiedener **MIDI-Kanäle** für die Performance Channels und die Verkabelung des Rechners mit MIDI- und Audioverbindungen.

Dann läuft alles wieder rund und der Rechner hat wieder Luft zum Atmen.

Anhang A – Parameterschema der Easy Access Pages

In den folgenden Tabellen finden Sie die Struktur der drei Typen von Kore's Easy Access Pages. K1-8 steht für die Drehregler 1-8 und B1-8 steht für die Schalter.

Instrument Easy Access Pages

Instrument	**Page 1**			
Source	**B1**	**B2**	**B3**	**B4**
	Source Mode/Type		Mod Source	Special
	K1	K2	K3	K4
	Level/Mix	Tune	Mod Amount	Special
Spectrum	K5	K6	K7	K8
	Frequency	Character	Mod Amount	Special
	B5	B6	B7	B8
	Filter Mode/Type		Mod Source	Special

- **Level/Mix** = Sources Level/ Mix
- **Tune** = Sources Detune/ Finetune
- **Mod Amount** (K3) = e.g. FM/ PWM Amount
- **Special** (K4) = z.B. Waveform Select
- **Frequency** = Cutoff/ FM Amount
- **Character** = Feedback/ Resonance
- **Mod Amount** (K7) = z.B. Envelope Amount
- **Special** (K8) = z.B. Filter-Saturation Amount
- **Special** (B8) = z.B. Drive on/ off

Instrument	**Page 2**			
FX	**B1**	**B2**	**B3**	**B4**
	FX Mode/ Type		FX Sync on/ off	Special
	K1	**K2**	**K3**	**K4**
	Dry/ Wet	Time	Frequency	Character
Time	**K5**	**K6**	**K7**	**K8**
	Attack	Decay	Sustain	Release
	B5	**B6**	**B7**	**B8**
	Trigger Mode		Arp on/ off	Special

- **Time** = Decay/ Delay Time/ Speed/ Mod Rate
- **Frequency** = Cutoff/ Damping
- **Character** = Feedback/ Resonance/ Diffusion

Effect Easy Access Pages

Effect	Page 1			
Main 1	**B1**	**B2**	**B3**	**B4**
	FX Mode/ Type		FX Sync On/ Off	Special
	K1	**K2**	**K3**	**K4**
	Dry/ Wet	Time	Frequency	Character
Main 2	**K5**	**K6**	**K7**	**K8**
	Input Gain	More Time	Intensity	Special
	B5	**B6**	**B7**	**B8**

- **Time** = Decay/ Delay Time/ Speed/ Mod Rate
- **Frequency** = Cutoff/ Damping
- **Character** = Feedback/ Resonance/ Diffusion
- **More** Time = (Pre-)Delay, Size
- **Intensity** = Depth/ Mod Amount
- **Special** = Drive/ Saturation/ Distortion/ Stages

Effect	Page 2			
Main 3	**B1**	**B2**	**B3**	**B4**
	K1	**K2**	**K3**	**K4**
	Freq 1/ Special	Freq 2/ Special	Freq 3/ Special	Freq 4/ Special
Main 4	**K5**	**K6**	**K7**	**K8**
	Attack/ Gain 1	Threshold/ Gain 2	Ratio/ Gain 3	Release/ Gain 4
	B5	**B6**	**B7**	**B8**

Drum Easy Access Pages

Drum	**Page 1**			
Volume 1	**B1**	**B2**	**B3**	**B4**
	Group 1 Mute	Group 2 Mute	Group 3 Mute	Group 4 Mute
	K1	**K2**	**K3**	**K4**
	Group 1 Vol	Group 2 Vol	Group 3 Vol	Group 4 Vol
Volume 2	**K5**	**K6**	**K7**	**K8**
	Group 5 Vol	**Group 6 Vol**	**Group 7 Vol**	**Group 8 Vol**
	B5	**B6**	**B7**	**B8**
	Group 5 Mute	Group 5 Mute	Group 5 Mute	Group 5 Mute

Drum	**Page 2**			
Tune 1	**B1**	**B2**	**B3**	**B4**
	K1	**K2**	**K3**	**K4**
	Group 1 Tune	Group 2 Tune	Group 3 Tune	Group 4 Tune
Tune 2	**K5**	**K6**	**K7**	**K8**
	Group 5 Tune	Group 5 Tune	Group 5 Tune	Group 5 Tune
	B5	**B6**	**B7**	**B8**

Groups sind folgendermaßen definiert:

- Group 1 = BD
- Group 2 = SD
- Group 3 = HH
- Group 4 = Tom
- Group 5 = Perc low/ mid
- Group 6 = Perc high
- Group 7 = Crash
- Group 8 = Special

Anhang B – Attribute-Referenz

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Beschreibung sämtlicher Attribute in Kore's Datenbank.

Die Registerkarte Instruments

Instrument

Diese Spalte beschreibt den grundsätzlichen instrumentalen Charakter eines KoreSounds. Alle weiteren Kategorien sind dann zusätzliche Aspekte des hier definierten Instruments. Jeder KoreSound kann nur ein Instrument Attribute haben.

Die Sounds können Emulationen des gewählten Instruments darstellen (z.B. eine gesamplete Flöte oder eine Flöte aus dem Pro-53) oder eine Klangfarbe haben, die hörbar von einem Instrument abgeleitet wurde, ohne es jedoch nachzuahmen (z.B. ein granular verarbeitetes Flötensample).

Piano/ Keys

Alle akustischen/ elektrischen Klaviere, Spinetts, Cembalos usw. Grundsätzlich sämtliche KoreSounds, die man klavierähnlich spielen soll.

Organ

Akustische und elektrische Orgeln. Auch Harmonium und orgel-ähnliche Blatt-Instrumente wie Akkordeon, Melodika usw. Werden normalerweise per Tastatur gespielt.

Synth

Alle Arten typischer Synthesizerklänge, die nicht in die anderen Attribute dieser Kategorie passen. Ein Synthie-Bläser gehört beispielsweise zu **Brass**. Synthetische Instrumente, die in den tiefen Registern gespielt werden sollen, fallen unter **Bass**.

Guitar

Instrumente, die wie eine Gitarre klingen. Dazu gehören akustische, klassische, elektrische und auch synthetische Gitarren.

Plucked Strings

Instrumente, die normalerweise durch das Zupfen von Saiten gespielt werden, wie z.B. Harfe, Koto, Banjo etc. Dies gilt auch für synthetische Instrumente, deren klanglicher Hauptcharakter einem gezupften Saiteninstrument ähnelt.

Bass

Ein Klang, der in einer Produktion als Bass dienen kann. Ein Synthesizerklang sollte nur unter Bass gefasst werden, wenn die tiefen Register dominanter sind als die hohen.

Anmerkung: Ein Kontrabass, der in einem klassischen Kontext (z.B. gestrichen) genutzt wird, sollte unter **Bowed Strings** fallen. Wenn er jedoch gezupft wird (wie im Jazz), gilt er als **Bass**.

Drums

Einzelne Schlagzeugklänge, ein komplettes Schlagzeug oder Drumloops, die auf akustischen oder elektronischen Klängen bestehen. Dazu gehören typischerweise Kickdrums, Snares, Toms, Hi-Hats, Zimbeln und Claps.

Percussion

Ein einzelner Percussion-Klang, ein Percussion-Kit oder ein Percussion-Loop. Das beinhaltet sämtliche Idiophone und Membranophone mit undefinierter Tonhöhe wie Bongos, Pauken, Agogo usw. Elektronische Percussion, die man normalerweise nicht in Drumkits findet, gehört auch dazu.

Mallet Instruments

Alle Instrumente mit definierter Tonhöhen, die mit Schlägeln gespielt werden. Zum Beispiel Vibraphone, Xylophone, Marimba, Glocken, Steel Drums, usw.

Flute

Instrumente, die Flöten (schwingende Luftsäulen) reproduzieren oder simulieren oder die auf Flötensamples basieren. Das beinhaltet akustische Flöten, Panflöten, synthetische Flötenklänge usw.

Reed Instruments

Instrumente, die Holzbläser simulieren oder reproduzieren wie z.B. Oboe, Klarinette, Fagott, Saxophon usw. Anmerkung: Ein Harmonium wird unter **Organ** gefasst.

Brass

Instrumente, die Blechbläser simulieren oder reproduzieren wie z.B. Trompete, Waldhorn, Posaune, Tuba usw. Hier finden sich auch viele Synthiebläser. Anmerkung: Saxophone gehören nicht zu den Blechbläsern, sondern sind Holzblasinstrumente (**Reed**).

Bowed Strings

Sämtliche Instrumente mit gestrichenen Saiten wie z.B. Geigen, Bratschen, Celli und Kontrabässe. Auch die typischen, analogen Streicherflächen gehören hierhin.

Vocal

Chöre, Vokalsamples und alle anderen Instrumente, die nach menschlicher Stimme klingen. Das schließt auch Synthieklänge ein, die auf der Basis von Formantfiltern oder Vocodern den Klang zum Singen oder Sprechen bringen.

Soundscapes

Klänge, die irgendwie geartete akustische Szenerien aufbauen, ob auf tonaler oder geräuschhafter Basis (typischerweise länger als Effektklänge).

Sound Effects

Ein Sound-Effekt (kein Effekt-Plugin), wie eine Explosion, Schüsse oder Schritte (im Vergleich zu Soundscapes eher kurz).

Multitrack

Eine Kombination aus mehreren Instrumenten. Wenn es vorstellbar ist, die verschiedenen Instrumente unabhängig voneinander zu nutzen, ist es **Multitrack**. Das sind meistens Klänge mit Sequenzerläufen oder Keysplits (wie eine Kombination aus Schlagzeug, Bass und Keyboard). Wenn die Instrumente zusammen eine einzige, klangliche Einheit bilden, fällt der KoreSound unter **Layered** in der **Source Kategorie** und wird nicht unter **Multitrack** gefasst.

Other

Wählen Sie dieses Attribute, wenn kein anderes passt.

Source

Beschreibt die Klangquelle oder Synthesetechnik des KoreSounds, immer im Zusammenhang mit dem gewählten Instrument.

Acoustic

Charakterisiert das Instrument weiter, wie z.B. bei Acoustic Piano, Acoustic Guitar, Acoustic Organ (Kirchenorgel).

Electric

Beschreibt das Instrument zusätzlich als elektro-akustisch, wie z.B. bei Electric Piano, Electric Guitar, Electric Organ usw.

Analog

Charakterisiert das Instrument zusätzlich als typischen, subtraktiven Synthesizer, z.B. bei Analog Bass, Analogen Brass, Analog Synth usw.

Digital

Charakterisiert das Instrument zusätzlich als digitalen Synthesizerklang (wie Wavetable, FM) wie z.B. Digital Bass, Digital Piano, Digital Synth usw.

Synthetic

Dieses Attribute beschreibt einen technischen Aspekt der Klangerzeugung. Synthetic bezieht sich auf alle Synthesetechniken wie subtraktiv, additiv, FM, Wavetable, granular usw.

Sample-based

Dieses Attribute beschreibt einen technischen Aspekt der Klangerzeugung. **Sample-based** bezieht sich auf alle Instrumente, die mit der Wiedergabe von Samples arbeiten, d.h. bei denen der Klang von einer externen Quelle stammt. Es sollte nicht für Granularsynthese oder Wavetable-Synthese verwendet werden. Absynth Patches, die ein Sample nutzen, es aber dann extrem verfremden, laufen eher unter **Synthetic**.

FM

Ein KoreSound, der auf der Basis von FM-Synthese arbeitet. FM kann auch für sample-basierte Instrumente genommen werden, wenn diese stark nach FM klingen.

Additive

Ein KoreSound, der auf der Basis von additiver Synthese arbeitet (oder so klingt).

Physical Model

Ein KoreSound, der auf der Basis von physical Modeling arbeitet (oder so klingt).

Solo/ Single

Unterscheidet zwischen Einzelinstrumenten und einer Gruppe identischer Instrumente, wie eine Solo-Geige (im Gegensatz zu einem Geigenensemble) oder einer Snaredrum (im Gegensatz zu einem kompletten Drumkit)

Ensemble/ Kit

Unterscheidet zwischen einer Gruppe identischer Instrumente und einem Einzelinstrument.

Small

Spezifiziert die physikalischen Maße des Instruments, um zwischen ähnlichen Instrumenten unterscheiden zu können. Nutzen Sie dieses Attribute nur, um die Größe des echten Instrumentes zu beschreiben, nicht den Klang. Eine Geige fällt z.B. unter **Bowed Strings**/ **Small**; eine Handtrommel würde man unter **Percussion/ Small** finden.

Big

Spezifiziert die physikalischen Maße des Instruments, um zwischen ähnlichen Instrumenten unterscheiden zu können. Nutzen Sie dieses Attribute nur, um die Größe des echten Instrumentes zu beschreiben, nicht den Klang. Ein Cello fällt z.B. unter **Bowed Strings**/ **Big**; eine Taiko-Trommel würde man unter **Percussion/ Big** finden.

Dry

Wird nicht erkennbar durch Effekte wie Hall oder Echo bearbeitet. Verzerrer und Filter spielen hier keine Rolle.

Processed

Ein Klang, der eindeutig durch Effekte verfremdet wird wie z.B. durch Echos, Chorus oder Hall.

Layered

Ein KoreSound, bei dem zwei oder mehr Klangquellen zum Klang eines Instrumentes verschmelzen.

Sequence/ Loop

Basierend auf einer Notensequenz oder einem Loop, wie z.B. ein Synthesizer mit Step-Sequencer oder ein Drumloop. Dieses Attribute wird nicht für einfache, sich wiederholende Phrasen genutzt (siehe Arpeggiated).

Surround

Ein KoreSound, der Surround-Soundt-Techniken nutzt.

Timbre

Beschreibt die klangliche Zusammensetzung des KoreSounds.

High

Für hoch gestimmte KoreSounds und um ähnliche Klänge anhand der Register zu unterscheiden wie bei einer Pikkoloflöte, bei Hi-Hats, Glocken usw.

Low

Für tief gestimmte KoreSounds und um ähnliche Klänge anhand der Register zu unterscheiden wie bei einer Bassklarinette, Kickdrum, Sub-Bass usw.

Distorted

Ein KoreSound, der Verzerrung oder Übersteuerung beinhaltet. Gesättigte und in der Biet-Tiefe reduzierte Klänge passen auch.

Clean

Ein KoreSound, der keinerlei verzerrte Elemente beinhaltet.

Bright

KoreSounds mit besonderem Schwerpunkt in den hohen Frequenzen.

Dark

Ein KoreSound, bei dem die hohen Frequenzen gedämpft sind, z.B. durch einen Tiefpassfilter.

Warm

Ein KoreSound mit organischem, angenehmem Grundklang. Wird oft mit analogen Klängen in Verbindung gebracht. Technisch gesehen haben warme Klänge meistens betonte Tiefmitten und eher wenig hohe Frequenzanteile.

Cold

Kein natürlicher Klang, sondern eher elektronisch/ digital.

Fat

Ein Klang, der den Raum füllt, z.B. ein analoger Supersaw-Klang. Wird auch für typische Unisono-Klänge benutzt.

Thin

Ein kleiner Klang oder ein KoreSound mit engem Frequenzspektrum.

Hard

Hard ist eine eher subjektive Beurteilung eines Klangs. Kann auch benutzt werden, um ähnliche Instrumente zu unterscheiden (z.B. ein Vibraphon mit harten Schlägeln). Wird auch für hart synchronisierte Oszillatoren benutzt.

Soft

Soft ist eine eher subjektive Beurteilung eines Klangs. Kann auch benutzt werden, um ähnliche Instrumente zu unterscheiden (z.B. ein Vibraphon mit weichen Schlägeln).

Muted

KoreSounds von eher gedämpfter oder bedeckter Qualität, wie *Con Sordino* Streicher oder eine gedämpfte Gitarre. Wird meist für akustische Instrumente benutzt (Dark heißt nicht unbedingt auch Muted).

Detuned

Ein Klang mit verstimmten Oszillatoren, die Schwebungen verursachen oder ein Honky-Tonk Klavier.

Wird nicht benutzt, wenn die Oszillatoren z.B. eine Quinte auseinander liegen (siehe **Chord**) und ebenfalls nicht für Instrumente, die mit Mikrointervallen arbeiten oder ungewöhnlich gestimmt sind.

Dissonant

Ein KoreSound, der nicht tonal gespielt werden kann.

Noisy

Mit Rauschelementen im Klang, aber noch tonal spielbar wie z.B. stark hauchernde Flöten. Klänge mit leicht reduzierter Bit-Tiefe (die aber noch nicht verzerrt sind) und Lo-Fi Klänge werden auch mit Noisy bezeichnet.

Metallic

Ein Sound mit metallischem Charakter. Viele Glocken und FM-Klänge klingen metallisch.

Wooden

Klänge mit Holzcharakter wie Bambusflöten oder Xylofone.

Exotic

Klänge mit extrem ungewöhnlichen Eigenschaften.

Articulation

Beschreibt, wie der Klang sich in Bezug auf Klangfarbe und Lautstärke über die Zeit entwickelt. Diese Kategorie beinhaltet auch alle Attributes, die sich mit der Spielweise beschäftigen.

Slow Attack

Ein Klang, der langsam einschwingt oder eingeblendet wird.

Decaying

Für Klänge, die Ausklingen, während die Taste gehalten wird wie z.B. Klavierklänge oder Gitarren. Der Klang muss allerdings nicht komplett ausklingen (siehe auch **Sustained**).

Sustained

Klänge, die - solange die Taste gehalten wird - mit konstanter Lautstärke erklingen wie z.B. Orgeln oder gehaltene Streicher. Der Klang wird nicht so charakterisiert, wenn nur ein kleiner Teil gehalten wird. Ein Klang kann sowohl **Decaying** als auch **Sustained** sein.

Ein Loop wird normalerweise nicht als **Sustained** bezeichnet, obwohl er kontinuierlich durchläuft.

Long Release

Ein Klang, der lange nachklingt, nachdem man die Taste losgelassen hat, wie z.B. manche Glocken oder Flächen. Kann auch Instrumente mit Release-Samples kennzeichnen. Verwechseln Sie **Long Release** nicht mit Echos oder langen Hallfahnen.

Percussive

Klänge mit kurzer Einschwingzeit und oft auch kurzer Ausklingzeit, meist in der Gruppe Percussion oder Drums zu finden.

Long/ Evolving

Ein Klang mit komplexen Bewegungen oder ansteigenden Hüllkurven, der über mehrere Sekunden läuft.

Pulsating

Klänge mit periodischen Änderungen in Lautstärke und/ oder Klangfarbe. Ein Loop ist nicht notwendigerweise Pulsating, nur wenn er auch so bearbeitet wurde.

Echoing

Ein Klang mit eindeutigen Anteilen von Echo oder Hall.

Pad

Eine Klangtextur, die sich als Hintergrund eignet (Fläche). Im Gegensatz zur Soundscape bezeichnet Pad meist einen gleichmäßigeren Charakter und der Klang wird oft als Akkord gespielt.

Lead

Ein Klang, der sich für die melodische Hauptstimme in einem Stück eignet.

Monophonic

Klänge, mit denen nur eine (MIDI) Note pro Zeiteinheit gespielt werden kann.

Chord

Ein Klang mit mehr als einer Tonhöhe pro gespielter Taste, wie in Quinten gestimmte Leads oder Bässe. Schließt Klänge, die einfach nur eine Oktave hinzufügen, nicht mit ein. Ein KoreSound, der als **Chord** spezifiziert wird, kann auch **Monophonic** sein.

Glide/ Pitch Mod

Ein KoreSound, der zwischen den Noten in der Tonhöhe gleitet. Bezeichnet auch Klänge mit Tonhöhenmodulation.

Sweep/ Filter Mod

Klänge mit moduliertem Filter, wie z.B. Sounds, bei denen ein LFO oder eine Hüllkurve Filterparameter moduliert. Einfache Modulation des Filters durch die Anschlagsdynamik reicht nicht aus (siehe Expressive).

Arpeggiated

Ein Klang, der ein Arpeggio enthält oder eine Note wiederholt. Wenn ein Klang eine Sequenz auslöst, ist er nicht **Arpeggiated**, sondern **Sequenced/ Looped**.

Tempo-synced

Ein Klang, der sich eindeutig mit dem Tempo des Hosts verändert, z.B. KoreSounds, bei denen bestimmte Parameter wie LFO's oder Delay-Zeiten zum Tempo synchronisiert sind.

Expressive

Ein Klang mit großem dynamischen oder tonalen Umfang, der durch Anschlagsdynamik, Modulationsrad, Aftertouch usw. kontrollierbar ist. Eine leichte Lautstärkenmodulation reicht hier nicht aus.

Multiple

Wird genutzt, um Klänge mit mehreren integrierten Spielweisen zu bezeichnen. Oft bei KoreSounds, bei denen Samples über die Anschlagsdynamik umgeschaltet werden.

Randomized

Klänge mit zufälligen Elementen wie z.B. mit einem Zufallsgenerator, der den Filter moduliert. Bezeichnet auch Sequenzen und/ oder Loops, die nur den Eindruck von Zufälligkeit erwecken.

Genre

Beschreibt das typische musikalische Genre, in das der Klang am besten passt. Kann auch für die Herkunft eines bestimmten Klangs stehen.

Avantgarde

Klänge, die mit moderner, zeitgenössischer Musik in Verbindung gebracht werden, egal ob akustisch oder elektronisch. Dieses Attribute funktioniert gut in Kombination mit anderen Genres, wie z.B. Orchestral + Avantgarde bestimmte Spieltechniken bei akustischen Instrumenten ausschließen kann.

Orchestral/ Classical

Klänge, die in traditionellen Symphonieorchestern oder Kammer-Ensembles eingesetzt werden. Die Klänge müssen dabei nicht unbedingt trocken klingen, aber die Betonung liegt auf natürlicher Reproduktion des Originals.

Film Music

Klänge, die mit Filmmusik in Verbindung gebracht werden. Klänge mit diesem Attribute haben oft einen bombastischen Charakter.

Ambient/ Electronica

Klänge, die durch besondere Tiefe oder Wärme Atmosphäre erzeugen. Auch „Clicks & Bleeps“ gehören hierher. Außerdem typische Klänge für „intelligente elektronische Musik“ (im Gegensatz zu billigen Plastiksounds).

Drum&Bass/ Breaks

Hervorstechende und extreme tiefe Bässe, düstere Lead Sounds und dräuende Flächen. Synthetische Effektklänge sind hier auch vertreten. Auch synkopierte, beschleunigte Drumloops, die oft auf Polyrhythmen basieren und Samples aus alter Jazz- und Funkmusik sind hier zu finden.

House

Clubmusik, die oft eher warme, analoge Klänge benutzt. Orgelakkorde, analoge Bässe usw.

Techno/ Electro

Dieses Genre nutzt oft synthetische, elektronische Klänge und Soundeffekte, eher trocken und düster. Das umfasst stark komprimierte, elektronische Perkussionsklänge mit hartem Attack und eine große Anzahl an synthetischen Bässen, Flächen und Melodieklängen.

Industrial

Klänge mit digitalem, kalt/ metallischem Charakter. Oft in Kombination mit Rauschen oder verzerrten Elementen.

Dance/ Trance

Klänge mit eher warmem Charakter passen hier. Typische KoreSounds wären analoge und digitale Flächen, melodische Elemente (von weichen, kleinen Klängen bis zu den typischen, verstimmten Super Saw Trance-Klängen). Klänge, die geeignet sind, eine hypnotische Stimmung zu erzeugen passen auch in dieses Genre.

HipHop/ Downbeat

Entspannte Klänge und typische Effekte wie Scratches. Akustische und elektronische Schlagzeugklänge und weiche Flächen passen auch in dieses Genre.

Funk/ Soul

Diese Instrumente klingen nach alten Funk-Schallplatten, wie z.B. bei Orgelklängen aus den 60er Jahren, Synthies aus den 70ern, Wah-Wah Gitarren und trockene, akustische Schlagzeugsounds.

Reggae/ Dub

In diesem Genre finden sich viele trockene Schlagzeug- und Percussion-Klänge, saubere Gitarren, Orgeln, usw. Ein Hauptmerkmal dieses Genres sind auch tiefe, elektrische Bassklänge.

Latin/ Afro-Cuban

Klänge, die in zentral- und südamerikanischer Musik benutzt werden (Salsa, Son, Samba, Bossa Nova). Das beinhaltet viele Perkussionsklänge wie Congas, Maracas, Timbales, Djembes sowie akustische Gitarren.

Rock

Typische Klänge für ehrliche Rock-Musik. Elektrische Gitarren und Bässe, akustisches Schlagzeug und dreckige Synthie-Klänge.

Pop

Ein ziemlich breit gefächertes Genre, das einige der typischen “radiotauglichen” Musikstile beinhaltet. Die Klänge reichen von Klaviersounds über Gitarren bis zu synthetischen Elektro-Pop Synthie- und Schlagzeugsounds.

Jazz

Hier finden sich alle typischen Jazz-Instrumente wie Klavier, gezupfte Kontrabässe, Saxofon, Blechbläser und akustisches Schlagzeug. Anders ausgedrückt: Klänge, die man für kleine Jazzkapellen bis hin zu Big Bands einsetzen würde. Die KoreSounds sind eher natürlich im Klang und mit nur wenig Effekten belegt.

Folk/ Country

Klänge, die mit allen Arten von Folk, Bluegrass, Klezmer und Blues in Verbindung stehen. Oft akustische Klänge.

Ethnic/ World

Alles, was nicht nach westlicher Musik klingt, sondern eher nach indischer, arabisch/ persischer, asiatischer und afrikanischer Kultur klingt. Die Klänge müssen nicht unbedingt akustischer Natur sein. Auch elektronische Sounds können hier passen, solange sie eine entsprechende Atmosphäre verbreiten.

Die Registerkarte Effects

Type

Beschreibt den grundlegenden Effektchartakter.

Delay

Ein Echo-Effekt, der eine oder mehrere verzögerte Versionen des Originalsignals erzeugt.

Chorus

Ein Effekt, der sehr kurz verzögerte und in der Tonhöhe verschobene Varianten des Originalsignals beimischt.

Phaser/ Flanger

Sämtliche Effekte, die Kammfilterklänge erzeugen, um Phasenverschiebungen und Auslöschungen zu produzieren.

Reverb

Alle Effekte, die einen Raumklang erzeugen.

Filter/ EQ

Effekte, die die Obertonstruktur des KoreSounds beeinflussen.

Dynamics

Effekte, die den Dynamikbereich des KoreSounds verändern, wie z.B. Kompressoren, Limiter oder Expander.

Enhancer

Effekte, die den Klang durch Psycho-akustische Techniken verändern, z.B. um hohe Frequenzen oder Tiefe hinzuzufügen.

Vocoder

Effekte, die auf traditioneller Vocoder-Technik basieren, bei der das Eingans-signal durch ein zweites Signal moduliert wird.

Distortion

Alle Effekttypen, die das Eingangssignal verzerren. Reicht von leichter Sättigung bis zu heftiger Verzerrung.

Resonator

Ein Effekt, der einen (Kamm-) Filter enthält, welcher auf seiner Resonanzfrequenz zu schwingen beginnt, wenn er durch das Eingangssignal angeregt wird. Ein kurzer Eingangsimpuls erzeugt meist ein deutlich längeres Ausschwingen am Ausgang.

Lo-Fi

Ein Effekt, der Lo-Fi-Klänge erzeugt, zum Beispiel durch Reduktion der Bit-Tiefe oder der Sampling Rate.

Pitch Shift

Effekte zur Veränderung der Tonhöhe bei gleichbleibendem Wiedergabetempo.

Gate/ NR

Verschiedene Typen von Effekten zur Rauschunterdrückung.

Panning

Effekte, die das Stereobild oder die Surround-Platzierung des Eingangssignals verändern.

Re-Sampler

Alle Effekte, die das Eingangssignal re-samplen, um es dann per Granularsynthese zu bearbeiten oder anderweitig umzuarrangieren.

Amp Simulator

Ein Effekt, der den Klang eines analogen Verstärkers simuliert.

Speaker Simulator

Ein Effekt, der den Klang einer speziellen Lautspecherbox simuliert.

Restoration

Effekte, die alte, beschädigte Aufnahmen wiederherstellen, z.B. zur Entfernung von Knacksern, Zischen oder Rauschen.

Combination

Alle Effekte, die den Charakter mehrerer Effekte aus der obigen Liste kombinieren, wie z.B. eine Kombination aus Delay, Filter und Hall.

Other

Alles, auf das keines der anderen Attributes passt.

Mode

Beschreibt die Arbeitsweise des Effekts.

Synced

Effekte, die sich mit dem Tempo des Hosts synchronisieren können.

Side-chain

Effekte, die durch ein zusätzliches, externes Signal kontrolliert werden.

Gated

Effekte, die “Gating” (schnelle Lautstärkeänderungen) als wichtigen Teil beinhalten.

Tuned/ MIDI

Effekte, die über MIDI gestimmt oder kontrolliert werden.

Envelope Follower

Alle Effekte, die der Lautstärke des Eingangssignals folgen, um damit bestimmte Aspekte wie Filter, Tonhöhe, Lautstärke usw. zu modulieren.

Random

Effekte mit zufällig gesteuerten Parametern.

LFO

Alle Effekte, deren Parameter sich über LFO’s steuern lassen.

Step

Alle Effekte mit Parametern, die sich über Step-Modulatoren kontrollieren lassen.

Granular

Effekte, die das Eingangssignal durch kurze Klangstücke im Mikrosekundenbereich resynthetisieren.

Impulse Response

Effekte auf der Basis von Impuls-Antworten wie z.B. Faltungshall.

Overdriven

Für Effekte mit übersteuerten Ein- oder Ausgängen.

Vintage

Ein Effekt, der einen „gealterten“ Klang erzeugt. Wird meistens mit Wärme und positiver Klangveränderung assoziiert.

Multi-band

Effekte, die mit mehr als einem Frequenzband arbeiten wie z.B. Multi-Band-Kompressoren.

Selective

Effekte, die auf bestimmte, eingegrenzte Aspekte des Klangs wirken wie z.B. Exciter oder De-Esser.

Adaptive

Effekte, die durch Aspekte des Eingangssignals gesteuert werden.

Channelstrip

Eine Kombination von Effekten, die das Eingangssignal nach Art eines Mischpultkanals bearbeiten.

Parallel

Der Signalfluss dieser Effekte läuft parallel zum Originalsignal.

Chain

Der Signalfluss dieser Effekte läuft in Serie mit dem Originalsignal.

Stereo

Effekte, die in Stereo arbeiten.

Mono

Effekte, die in Mono arbeiten.

Characteristic

Beschreibt die spezielle Klangcharakteristik der Effekte.

Long

Beschreibt die Ausklingzeit des Effekts wie z.B. für ein langes Echo oder einen langen Hall.

Short

Beschreibt die Ausklingzeit des Effekts wie z.B. für ein kurzes Echo oder einen kleinen Hall.

Fast

Effekte, die das Eingangssignal sofort und ohne Verzögerung bearbeiten müssen wie z.B. Kompressoren.

Slow

Ein Effekt, der das Eingangssignal langsam bearbeitet oder bei dem der Effektklang selbst langsam klingt oder funktioniert (z.B. Effekte zur Verzögerung der Einschwingphase).

Bright

Eine recht subjektive Beurteilung eines Effekts. Kann auch genutzt werden, um ähnliche Effekte zu unterscheiden.

Dark

Eine recht subjektive Beurteilung eines Effekts. Kann auch genutzt werden, um ähnliche Effekte zu unterscheiden.

Warm

Ein Effekt, der den Klang wärmer macht.

Cold

Ein Effekt, der den Klang kühler macht.

Intense

Ein Effekt mit besonders starken Auswirkungen auf den Klang, wie z.B. extreme Verzerrung.

Discreet

Ein Effekt, der den Klang auf subtile Weise verändert.

Nasty/ Evil

Ein Effekt, der den Klang auf „böse“ Art und Weise verändert, z.B. Verzerrer mit starken Zwischenmodulationen.

Enhancing

Ein Effekt, der den Klang in irgendeiner Weise verbessert.

Coloring

Ein Effekt, der den Klang färbt oder ihm einen neuen Charakter gibt.

Neutral

Ein transparenter Effekt, der den Grundcharakter des Klangs unberührt lässt.

Alienating

Ein Effekt, der den Klang komplett verändert.

Clean up

Ein Effekt, der das Eingangssignal von Störungen säubert, z.B. ein Equalizer, der unerwünschte Brummfrequenzen entfernt.

Metallic

Diese Effekte fügen dem Klang metallische Aspekte hinzu wie z.B. Ringmodulatoren oder Frequenzschieber.

Ambience

Ein Effekt, der einen eher kleinen Raumeindruck erzeugt.

Spacious

Ein Effekt, der den Eindruck eines riesigen Raumes erweckt.

Application

Beschreibt den typischen Anwendungsbereich des Effektes.

Acoustic Piano

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von akustischem Klavier benutzt werden wie Hall oder Kompressor.

Electric Piano

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von elektrischen Klavieren benutzt werden wie z.B. Phaser oder Tremolo.

Organ

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Orgeln genutzt werden wie z.B. Lautsprechersimulationen oder Verzerrer.

Pads/ Strings

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Flächen- oder Streicherklängen benutzt werden wie z.B. Chorus oder Phaser.

Guitar

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Gitarrenklängen benutzt werden wie z.B. Lautsprechersimulationen oder Verzerrer.

Bass

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Bässen benutzt werden wie z.B. Equalizer oder Filter.

Drums/ Percussion

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Schlagzeug oder Perkussion benutzt werden wie z.B. kleine Hallräume oder Kompressoren.

Brass/ Woodwinds

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Holzbläsern benutzt werden wie z.B. Hall oder Echo.

Lead

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Melodieinstrumenten benutzt werden wie z.B. Chorus oder Hall.

Vocal

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Stimmen benutzt werden wie z.B. Hall oder Vocoder.

Sequences

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Sequenzen oder Loops benutzt werden wie z.B. Delay oder Gate.

Loops

Effekte, die typischerweise zur Bearbeitung von Schlagzeug und Drumloops benutzt werden wie z.B. Flanger oder Lo-Fi.

Experimental

Für Effekte, die den Klang Originalklang komplett unkenntlich machen oder völlig überraschende Ergebnisse bringen

Surround

Effekte, die für Surround-Anwendungen benutzt werden wie Panning.

Mastering

Effekte, die typischerweise beim Mastering genutzt werden wie z.B. Multi-Band-Limiter oder FIR-Equalizer.

Glossar

H

I

K

L

M

N

O

T

U

V

W

Z